№ 6(49) 2001

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

E3

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

PC ONLY AND FOREVER

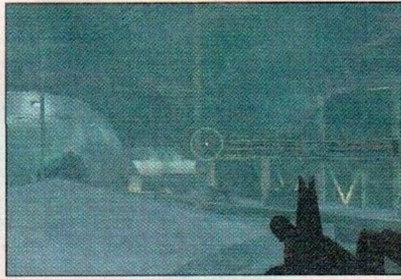
UNREAL II

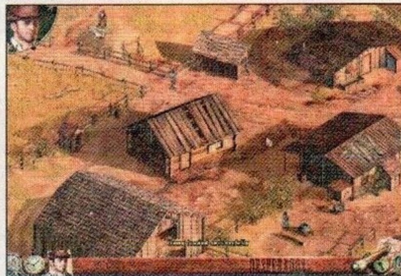
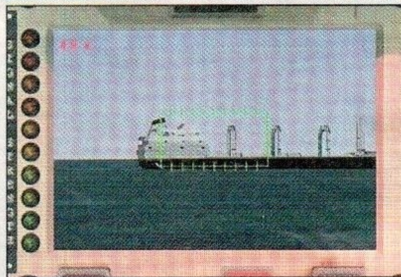
МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН



Подписка!!!
Стр. 159

СОДЕРЖАНИЕ





Всем привет!

Свершилось. Игровая индустрия впрыснула геймерам очередную дозу адреналина - на очередной же прошедшей 17-19 мая в Лос-Анджелесе выставке Electronic Entertainment Expo (E3). Всего три дня, но они не устают из раза в раз потрясать мир. Четыре с лишним сотни участников представили "только специалистам" результаты годичных корпений над сюжетами, кодами, графикой и звуком их детищ. Причем, нужно признать, что платформа PC была среди них далеко не самым любимым ребенком.

Основной ажиотаж разгорелся вокруг майкрософтовской презентации Xbox, начало продаж которой запланировано на восьмое ноября. Самое время оторваться от промозглой осени за окном. Ориентировочная цена - 299$. Заявленных под нее игрушек - море и маленький оазис. Оффлайновых. Как заявила Microsoft, на сегодняшний день два с половиной десятка компаний пашут над соответствующими онлайновыми проектами, массированный выброс которых на рынок ожидается летом следующего года.

Всеобщее устремление в онлайн - еще одна характерная фишка прошедшей выставки. Среди разработчиков выделяется Verant Interactive, которая помимо очередного add-on EverQuest: Shadows of Luclin, ориентированного на игроков любого уровня, выставила для знакомства весьма завлекательный шутер от первого лица - PlanetSide. На пятки ей наступает целая толпа, во главе в Westwood, которая уже вот четвертый год вкалывает над космической онлайновой RPG Earth and Beyond.

Всеобщий интерес вызвало заявление отца всех Ультим Ричарда Герриота о намерении завязать партнерские отношения только-только созданной им компании Destination Games с корейской фирмой NCsoft (если кто не в курсе, то в разработанную этими корейцами онлайновую игрушку Lineage: The Blood Pledge сейчас играет 180 тысяч человек, что превосходит суммарный показатель для Ultima Online, Everquest и Asheron's Call). В общем, можно считать, что на рынке появилась команда разработчиков Dream Team.

Редакция поднапряглась, не взирая на сроки, и все же успела подготовить в этот выпуск "Нави" минипревьюшки по тем E3'шным игрушкам, которые нам показались наиболее интересными. Более глубокую проработку полученных в ходе E3 материалов ждите в ближайших номерах.

Да, чуть не забыл, ожидать появление мисс Крофт на большом экране следует уже в июне, о чем на E3 всех предупредил режиссер Саймон Вест.

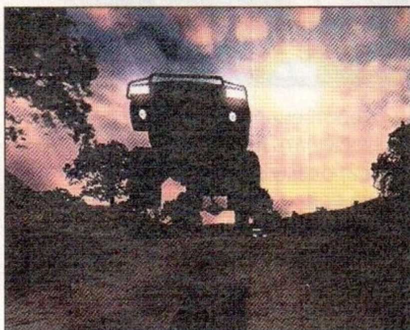
Искренне Ваш,
Игорь Бойко

Список игр в номере:



4X4 Evolution 2

Жанр *Sport Sim*
Издатель *Gathering of Developers*
Разработчик *Terminal Reality*
Дата выхода *Ноябрь 2001 года*



Типичный пример "дешевого" сиквела очень неплохой игры. Изначально это был всего лишь оптимизированный под видеокарту GeForce 3 вариант старого доброго 4X4 Evolution, однако на E3 разработчики решили выставить уже самостоятельное продолжение хита.

По сути дела это все тот же 4X4 Evolution. Графика игры за полгода не успела устареть: еще бы, пять тысяч полигонов на каждую машину – это, согласитесь, немало. Ну, а самым значительным нововведением стала та самая "поддержка возможностей GeForce 3". Соответственно, неизменной осталась и аркадная сущность игры, которая лишь внешне похожа на симулятор. Все будет улучшено и дополнено: разработчики обещают порядка семидесяти (!) различных автомобилей, имеющих реальные прообразы, а также тридцать две трассы.

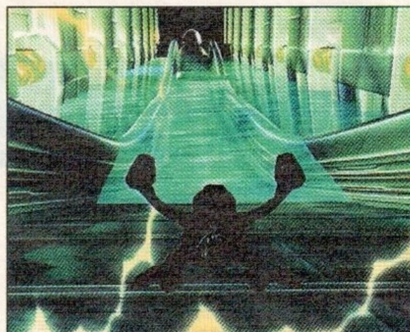
Как видите, Terminal Reality действует по принципу "не в полигонах счастье, а в их количестве". Увы, с таким подходом до лавров Insane далеко как до Луны, особенно если учесть не слишком высокую динамичность первой части. *- Вождь Быстрая Нога*

Megarace 3

Жанр *Sport Sim*
Издатель *DreamCatcher*
Разработчик *DreamCatcher*
Дата выхода *Не объявлена*

Ура, товарищи! Спустя несколько лет забвения на игровые просторы возвращается одна из лучших серий аркадных гонок со стрельбой – Megarace.

Сразу же следует отметить, что средства передвижения претерпели значительные изменения. Если раньше мы ездили на автомобилях, то теперь их место заняли некие футуристические летающие конструкции, отчего игра стала похожа на "Сафари Биатлон". Также изменились и трассы, коих обещано целых тридцать три штуки. Треки в новой игре будут выполнены в стиле "биодизайн". Как и раньше, машины можно модифицировать на свой вкус, ста-



вить другие двигатели, оружие, и так далее. Деньги на новые приспособления вы зарабатываете в гонках, которые, по заверениям разработчиков, не утратили своего динамизма.

Интересно вот, будет ли в игре сюжет, и встретим ли мы в продолжении ведущих теле-шоу Megarace из второй части игры?. *- Вождь Быстрая Нога*

Supercar Street Challenge

Жанр *Sport Sim*
Издатель *Activision*
Разработчик *Exakt*
Дата выхода *Не объявлена*

Похоже, в Activision всерьез взялись за гонки. Первой ласточкой был неоднозначный внедорожный симулятор Cabela's 4x4 Off-road Adventure. Теперь же следует ожидать появления аркадного проекта, который должен совместить в себе лучшие качества таких игр, как Test Drive (автомобили там были хорошие) Midtown Madness (непревзойденный динамизм).

Новинка от занимавшихся прежде приставочными гонками Exakt (в "девичестве" Street Lethal) называется Supercar Street Challenge. Название

Главный редактор
Игорь Бойко aka BIB The Tall

Выпускающий редактор
Константин Подстрешный

Редактор раздела Action
Джобс

Редактор раздела Strategy
Владимир Веселов

Редактор раздела RPG/Adventure
Андрей Алаев

Редактор раздела Simulation/Sport
Леонтий Тютелев

Наполнение компакт-диска
Юрий Пашолок

RPG Division
Александр Володкович aka Chaos Mage

Арт-директор
Дмитрий Ароненко aka Alrick

Дизайн и верстка
Сергей Самоварщиков

Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов

Художник
Александр Еремин

Web-master
Олег Бородкин

Учредитель ООО "Библион"
Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 190-9768 Факс. (095) 475-4917
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.com

Телефоны для деловых предложений и рекламы:
190-9768, 475-4917

Антивирусное обеспечение:
Программа Antiviral Toolkit Pro
ЗАО "Лаборатория Касперского"
http://www.avp.ru

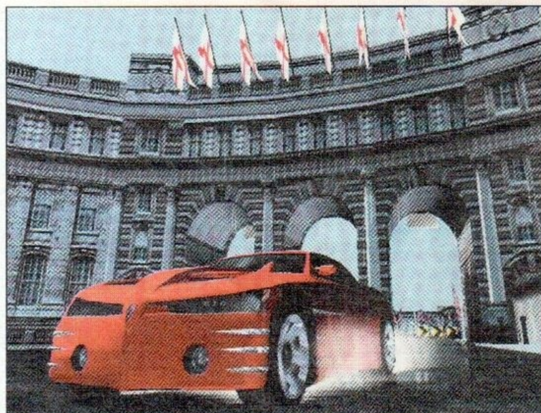
Обработка электронной почты:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
(***http://www.ritlabs.com***)

Доступ в Интернет:
Компания Zenon N.S.P. (***http://www.zenon.net***)

Журнал зарегистрирован в Комитете РФ по печати.
Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.

Отпечатано с готовых диапозитивов в
ГУП ИПК "Московская Правда"
Москва, ул. 1905 года, д. 7 **. 123995**
з. 2456
Тираж 32.000 экз.

Цена договорная.



это недвусмысленно намекает, на то, что же за автомобили нам предстоит опробовать. Все машины лицензированы, среди них встречаются как вполне реальные аппараты, так и автомобили, представляющие собой концепт-кары, например, Pontiac GTO. Всего девять штук. Интересно, что каждая машина будет состоять из десяти секций, которые можно модифицировать.

Трассы, коих обещано двадцать пять штук, проложены по улицам реальных городов. Уже точно известно, что в списке “жертв” числятся Рим, Лондон, Лос-Анджелес и Монако. Не исключен вариант, что в нем окажется и Москва. Последней “городской” гонкой такого рода был Midtown Madness, хочется верить, что новинка получится не хуже. - *Вождь Быстрая Нога*

ARX Fatalis

Жанр	***Sport Sim***
Издатель	***Activision***
Разработчик	***Exakt***
Дата выхода	***Не объявлена***

Дух Ultima Underworld давно витал над игровой общественностью, и, наконец, грозит обрести более-менее материальное воплощение. Снова подземный мир, по которому бродит наш единственный герой, снова вид от первого лица. Сюжет, правда, какой-то лавкрафтовский, про очередной злобный культ, вызывающий не менее злобного бога на погибель миру. Мир, кстати, приличный, с подземными городами, озерами, естественно, пещерами и 40 расами (вот тут перебор, как мне думается, хотя и обещают между расами этими вполне явные различия).

Судя по всему, в игре будут присутствовать отдельные элементы редкого поджанра first-person sneeker, ведущего свой род от Thief – прятки, подслушивание, подлые удары в спину, тени и темнота. Естественно, как в любой фантазийной игре, без магии не обошлось, причем она крайне забавно реализована – будет необходимо размахивать мышкой по экрану на манер Black&White. В стратегии, пусть и реального времени, это допустимо, но в быстром экшене – сомневаюсь.



В общем, настораживает во всей этой катавасии только одно – будет ли тут хоть что-нибудь ролевое, кроме магии с гоблинами? – *Андрей Алаев*

Farscape

Жанр	***Action/Adventure***
Издатель	***Simon & Schuster Interactive***
Разработчик	***Red Lemon Studios***
Дата выхода	***Первый квартал 2002 года***

Не Вавилоном единым, государи мои, и не Стар Треком вместе с ним живут западные любители фантастических телесериалов. Вот, скажем, Farscape, который, кстати, и в России показывали по каналу ТНТ, только как его название перевели, хоть убейте, не помню. Повествует эта мыльная опера о приключениях экипажа, в котором куча разных алиенов, хотя и люди имеются, и их бесконечном странствии на борту огромного думающего корабля. В общем, довольно стандартная история, но весьма красива, а куклы инопланетян изготовлены студией Джима Хенсена (“Скала Фрэгглов”, “Маппет-Шоу”).

Собственно, можно еще долго рассказывать про это телешоу, потому как широкому зрителю оно не знакомо, но есть и еще одна причина – конкретно об игре еще известно мало. Обещается множество диалогов, а заодно и куча драк, а если еще и внимательно взглянуть на скриншот, станет трудно там найти не только место для adventure, но и для action! Но в любом случае, обратить внимание на Farscape стоит – это хитовый сериал, и в игру должны быть вложены серьезные деньги. – *Андрей Алаев*

Harry Potter and the Sorcerer's Stone

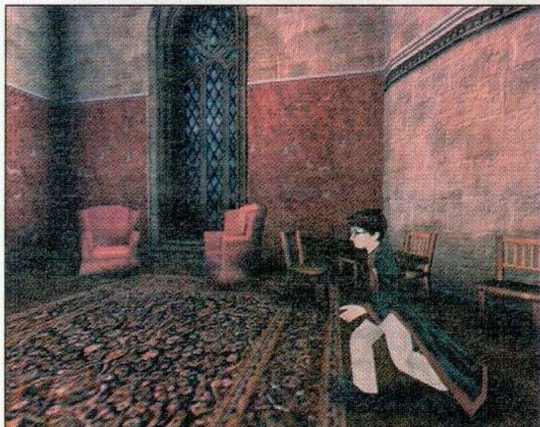
Жанр	***Adventure***
Издатель	***Electronic Arts***
Разработчик	***Electronic Arts***
Дата выхода	***Не объявлена***

Если вы не в курсе, сообщаю: на Диком Западе в разгаре “поттеромания”. Все помешались на серии детских книг Дж.К. Роулинг о Гарри Поттере, мальчике, который стал вол-




SOFT CLUB


BITMAP BROTHERS



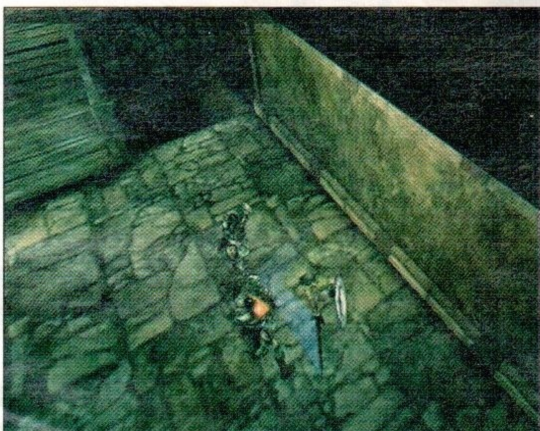
шебником, точнее, становится: обучается этому в специальной магической школе, Хогвартсе. В общем, желающие вполне могут купить книжки эти в русском переводе, или сходить на http://www.harrypotter.ru/.

Так вот, на волне поттеромании уже делается фильм с таким же названием, как и игра (ирония судьбы – почти так же называется первая книга сериала), ну и продукты на PC не замедлят появиться. Делается компьютеризация фильма (персонажи моделируются с актеров) на движке Unreal, и будет, судя по всему, эдакой детской адвентюрой, с массой простых, элементарных, головоломок и возможностью посетить кучу описанных в книге мест. Ну и поколдовать, естественно, хотя, полагаю, планов сделать новый Enchanter или хотя бы Loom разработчики не имеют. Зато вот будет аркадная вставка с гонками на метлах – спорт такой у них, у волшебников. В общем, миленько, миленько, будем посмотреть. – *Андрей Алаев*

Torn

Жанр *RPG*
Издатель *Interplay*
Разработчик *Black Isle Studios*
Дата выхода *Конец 2001 года*

Разработчики серии Fallout решительно разворачивают систему SPECIAL в неожиданном направлении – в сторону фэнтези, боев в реальном времени и полной трехмерности. Если последнюю перенести легче всего, то в остальном от Black Isle понадобилось потрудиться, внедрив магию, реалтайм, разнообразные расовые различия и прочие фантазийные прелести. Кстати, касаемо трехмерности хочется отметить, что движок LithTech может стать самым ролевым в истории – Torn, как и свежие игры серии Might & Magic, делается именно на нем, точнее, на его третьей версии. Именно переход на 3.0 может задержать игру и заставить разработчиков выйти за рамки заявленных сроков.



В общем, не хотелось бы подробно рассказывать про Torn сейчас, ибо у нас сейчас готовится к выходу превью игры. Хочу только отметить – то, что делают Black Isle уже сделано Troika Games в Arcanum, за исключением, как ни жаль, полного 3D. А отчасти разработчики Torn воспользуются опытом серии игр на движке Infinity, и уже в их планах дополнения, аддоны и новые миры, хотя и не раньше завершения основной игры (что, впрочем, логично). – *Андрей Алаев*

Divided Ground: Middle East Conflict 1948-1973

Жанр *Wargame*
Издатель *Talonsoft*
Разработчик *Talonsoft*
Дата выхода *Лето 2001 года*

Казалось бы, серия варгеймов на движке Campaign закончилась – ан нет, неутомимые талонсофтовцы приготовили нам продолжение, посвященное всем арабо-израильским войнам. Движок, конечно, пришлось переработать – если в 1948 все еще использовалось вооружение Второй Мировой, то в дальнейшем лицо войны стремительно изменилось. Сами понимаете – реактивная авиация, противотанковые ракеты, вообще доминирование ракетного вооружения. Надо полагать, что Talonsoft с задачей справится, потому как опыта ей не занимать.



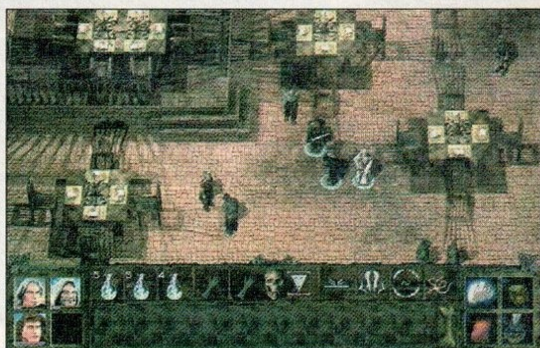
Планируется 4 связанные кампании, которые можно отыгрывать за любую из участвовавших в конфликтах сторон, а также 22 отдельных сценария. Что касается визуализации, то тут не должно быть абсолютно ничего нового – в воргеймах движки значительно более живучи, чем в других жанрах, и campaign умирать не собирается. В общем, отличное тактическое дополнение к замечательной серии TOAW, еще раз подтверждающее лидирующие позиции Talonsoft на рынке военных игр. – *Андрей Алаев*

Gorasul

Жанр *RPG*
Издатель *JoWood*
Разработчик *Silver Style*
Дата выхода *Сентябрь 2001 года*

Немецкие разработчики решили еще раз попробовать себя в жанре RPG (мы знаем, что изредка у них это довольно-таки здорово получается). Может, Gorasul – как раз этот случай. Сюжетец, правда, довольно банален и до боли напоминает Revenant – воскрешенный герой, который за 10 лет смерти и томленья в загробном мире успел забыть все, что умел. Да и вообще все слегка напоминает Baldur's Gate, разве что экшена явно побольше, приблизительно на уровне Diablo. Казалось бы, чего тут интересного?

А интересное в следующем – у основного оружия героя будет, так сказать, душа. Ну, разумное оно будет, короче говоря (плагиат с Олдей? Возможно). Меч (топор, палица, алебарда, рогатка) будут иметь собственные представления о мире, вполне могут полезть на какую-нибудь невинно спящую тварь, если она им не понравится. Да чего там, иной раз клинок вполне может завести философский разговор с хозяином! Крайне интересная идейка, вопрос только в том, насколько это все будет реализовано. – *Андрей Алаев*



Aliens versus Predator 2

Жанр *Action*
Издатель *Sierra on-line*
Разработчик *Monolith*
Дата выхода *Третий квартал 2001 года*

То, что продолжение AvP будет обязательно, никто не сомневался, главным вопросом было то, кто же его будет делать. В конце концов, изда-



тельство Fox Interactive отдало предпочтение небезызвестной Monolith. Правильный выбор, особенно если учесть их последние проекты, такие, как No One Lives Forever и Sanity: Aiken's Artifact, а также продвинутый движок LithTech, который уже успел достичь версии 3.0 и продолжает совершенствоваться.



Что же касается самой игры, то трио Морпех, Хищник и Чужой останется в том же составе. Главная новость – одним из мест, где будут происходить события игры, является родная планета Чужих. Неужели сотрудники Monolith прочитали мало кому из "продвинутой" публики известную книгу, по мотивам которой собственно и был сделан фильм? Если это так, то нас ожидает вдвойне правильная игра, уж чего, а хорошие шутеры Monolith делать умеет.

P.S. Совсем недавно стало известно, что права на издание проектов Fox Interactive, в том числе и Aliens versus Predator 2 были переданы Sierra online. *– Юрий Пашолок*

Maelstrom

Жанр	*Action*
Издатель	*Virgin Interactive*
Разработчик	*Virgin Interactive*
Дата выхода	*Середина 2002 года*

Компания Virgin Interactive, имеющая устойчивую репутацию издательства, выпускающего, скажем так, довольно средние игры, в преддверии E3 выдала анонс продукта, в корне меняющего представление о данной фирме. Речь идет о смеси космического симулятора и шутера от первого лица, Maelstrom.

Заявления разработчиков Maelstrom впечатляют: в качестве основы планируется использоваться движок Unreal Warfare (не путайте с Unreal 2), количество полигонов в одном кадре будет превышать отметку сто тысяч. Прибавьте к этому то, что на посту главного художника, занимающегося Maelstrom, можно наблюдать Джима Мюррея, ранее рисовавшего комиксы по мотивам Batman и Judge Dredd. Что же касается самой игры, то в ней геймер примерит на себя шкуру... космического пирата. Это означает, что будут и абордажи, и зачистки кораблей, всего обещано порядка двадцати миссий. Как и в случае с Unreal 2, играть в Maelstrom придется командой, благо, что обещан весьма продвинутый AI. Остается лишь дождаться середины следующего года и посмотреть, что же получился за гибрид. *– Юрий Пашолок*

Heroes of Might and Magic IV

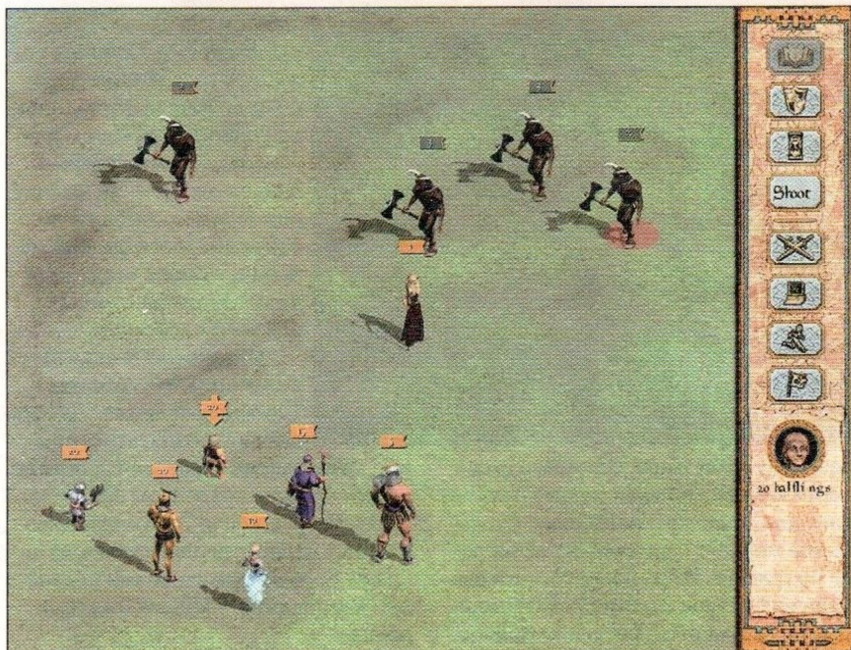
Жанр	*Пошаговая стратегия*
Издатель	*3DO*
Разработчик	*New World Computing*
Дата выхода	*4 квартал 2001 года*

То, что продолжение звездной серии HMM находится в активной разработке, ни для кого не было секретом, но только на E3 New World Computing и 3DO официально объявили четвертую часть игры, порадовали пресс-релизом и показали журналистам свежие скриншоты.

А теперь несколько сухих фактов: герои станут более индивидуальными, смогут драться вместе со своими войсками на поле боя (чувствуется тлетворное влияние Disciples), всего будет 11 возможный профессий (archer, barbarian, enchanter, fighter, lord, necromancer, priest, rogue, shaman, sorcerer и warrior), полностью изменится дерево скиллов и умений. Хотя сами заклинания, похоже, не претерпели значительных изменений, но вместо уже привычных разделов магической книги (огонь, вода, земля, воздух), волшебство представлено в шести раличных "школах" (chaos, death, life, might, nature и order).

Сюжетное действие Heroes of Might and Magic IV развернется после катаклизма, уничтожившего континент Erathia, круто сценаристы обошлись с континентом на котором происходило действие большинства игр серии,





ничего не скажешь. Новым лицом сериала станет Emilia Nighthaven - одна из немногих выживших эразсцев. Девушка борется с нашествием драконов-големов и их бессмертным королем Magnus`ом. Борьба эта растянется на целых семь синглплеерных кампаний, еще и на мультиплеер останется, а, принимая во внимание традиционно поставляемый в комплекте с игрой редактор миссий, то с драконами-големами сражаться мы будем не один год.

P.S. Поле боя, как вы можете заметить по прилагающемуся скриншоту, разительно преобразилось. - *Константин Подстрешный*

Jedi Outcast: Jedi Knight II

Жанр	*FPS*
Издатель	*Lucas Arts*
Разработчик	*Activision/Raven Software*
Дата выхода	*Весна 2002 года*

Самое нестандартное в этой игре – название, ведь обычно как – Quake II: Ground Zero, Hexen: Beyond Heretic или хотя бы "Петька и ВИЧ II: Судный День", а тут Jedi Outcast: Jedi Knight II – основное название стоит после дополнительного. Все остальное - более чем банально: наш старый знакомый Kyle Katarn вернется с еще большим арсеналом, новыми приемчиками силы и, конечно, световым мечом. Действие Jedi Knight II будет происходить в городе-Облаке, Академии Джедаев на Yavin 4, Луне Контрабандистов, ну и в тех краях, которые в пресс-релизе обозваны как "never-before-seen locations". Игру для Лукаса разрабатывают Activision на пару с Raven Software. Маловероятно, что такой многоопытный союз не родит на свет полноценный хит. А если добавить, что создается JK II на движке Quake III, то призывы "ждать и надеяться" будут и вовсе излишни. - *Константин Подстрешный*

Sid Meier's SimGolf

Жанр	*Стратегия*
Издатель	*Electronic Arts*
Разработчик	*Firaxis Games*
Дата выхода	*Не объявлена*

Один из самых известных и уважаемых людей игрового мира - Сид Мейер до недавнего времени не был, пожалуй, прославлен только одним – экстравагантными поступками. Похоже, у него появился шанс исправить это недоразумение. Казалось бы, только недавно Сид объявил о закрытии своего последнего проекта (игра про житие и бытие динозавров, если кто не помнит) из-за "несовершенства сегодняшних технологий" и принялся за беспроигрышный вариант – создание третьей "Цивилизации", как вот он уже говорит, что работает над еще одной игрой – симулятором гольфа! Разрабатывается симулятор владельца бесконечных зеленых полей совместно с Electronic Arts, и как все последние проекты Сида будет носить говорящее название с вкрапленным именем отца-основателя Firaxis Games. - *Константин Подстрешный*

Master of Orion III

Жанр	*Стратегия*
Издатель	*MicroProse*
Разработчик	*Quicksilver Software*
Дата выхода	*Второй квартал 2002 года*

Master of Orion не напрасно занимает в навигаторовском Top 100 (см. НИМ №1`2000) 22-е место, последняя часть этой серии вышла четыре года назад, и с тех пор космические стратегии терпели поражение на коммерческих фронтах. Конечно, иногда особенно удачному представителю (вроде Remember Tomorrow) удавалось взять реванш, но в целом жанр находился в глубоком анабиозе, если не сказать коме. И только несколько дней назад MicroProse показала то, что прятала от игровой общественности по-

следний год – продолжение Master of Orion.

MOO III хотя и обзавелся новеньким трехмерным движком, похоже, остался именно тем MOO, от которого мы все когда-то не спали ночами. Из особо примечательных игровых моментов следует отметить, что большим империям станет не так-то просто вести захватническую политику, покоряя новые и новые миры, вы рискуете создать колосса на глиняных ногах. В частности из-за того, что появился показатель "внутренней политики", то есть при особо затяжной войне ваши же миры, недовольные большими налогами и постоянными рекрутскими наборами могут поднять восстание (которые, без сомнения, будут жестоко подавлены – диктаторы мы или нет?). Бои в Master of Orion III более походят на морские сражения Второй Мировой (то есть будет условное разделение на боевые корабли, корабли сопровождения и "авианосцы", везущие на себе множество маленьких истребителей), чем на RTS-подобные битвы Homeworld`a. - *Константин Подстрешный*

Thief III и Deus Ex 2

Жанр	FPS/Adventure
Издатель	Eidos
Разработчик	IonStorm
Дата выхода	Не объявлена



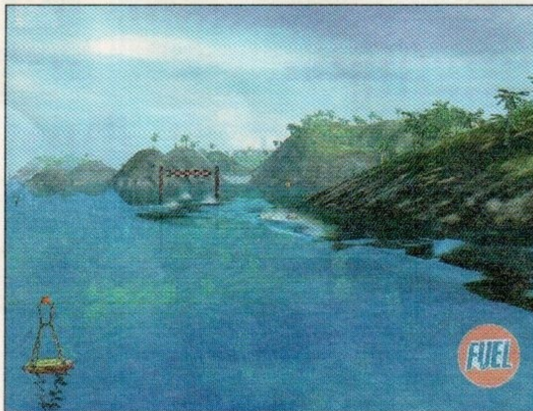
Оба этих проекта IonStorm объявила на E3, но никаких конкретных деталей или скриншотов не показала. Представитель Eidos упомянул, что игры будут сперва выпущены на приставках, а уж потом на PC. - *Константин Подстрешный*

FUEL

Жанр	Arcade
Издатель	Не объявлен
Разработчик	Firetoad Software
Дата выхода	Не объявлена

С чего начинается хорошая "железка"? Правильно, с примитивной и безумно красивой аркады, демонстрирующей все ее возможности. Также как в 1997 году победное шествие 3dfx (ныне покойной) VooDoo началось с Barrage, путь nVidia GeForce 3 начался с Fuel (до недавнего времени известного как Everglade Rush).

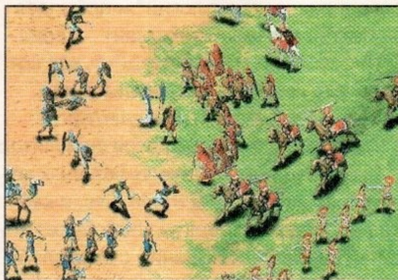
На первый взгляд все предельно просто: несколько судов на воздушной подушке, несколько трасс в самых



разных уголках мира, безумные скорости и зажигательная музыка в стиле панк для создания настроения. Однако все меняется при первом же взгляде на графику FUEL: разработчики выжали из GeForce 3 и DirectX 8.0 максимум возможностей, результат налицо. К слову, демо-версия игры уже появлялась в Сети, однако насладиться ей в полной мере могут лишь счастливые обладатели заветной "железки" от nVidia с цифрой три на борту. При этом FUEL - не только последние достижения в графике, но и зажигательная гонка. Возможно, именно эта игра станет эталоном для своего жанра в ближайшее время. – *Вождь Быстрая Нога*

Age of Mythology

Жанр	RTS
Издатель	Microsoft
Разработчик	Ensemble Studios
Дата выхода	Второй квартал 2002 года



Age of Mythology по праву может считаться прямым наследником Age of Empires. Во-первых, трудятся над ней разработчики из все той же Ensemble Studios, пусть и в несколько измененном составе. Во-вторых, издателем выступает все тот же Microsoft. А в третьих, достаточно посмотреть на трехмерные модельки греческих гоплитов, боевые колесницы, вольготно плещущихся в соседнем болоте крокодилов или хотя бы на логотип игры и становится понятно, что у игры от создателей "Эпохи Империй" сменились название и графика, но не содержание.

Основное отличие мира AoM от AoE в том, что здесь нашлось место для всевозможных троллей, гигантов, грифонов, прочих мифических тварей и могущественных богов. У каждой из трех игровых рас свой пантеон: у египтян - Ра, Осирис и Сет; у греков - Зевс, Посейдон, Аид; ну и для Северян одноглазый Один, Тор и ехидный Локи. Помимо банальных метаний молний, при хороших отношениях с игроком, боги смогут оказывать и более мирские услуги, например, снабдить элитными войсками.

Отдельным плюсиком стоит отметить графику. Трехмерный движок, позволяющий создавать огромные детализированные карты, похоже, станет следующим этапом движения RTS в 3D, а то после Total Annihilation: Kingdom стратегии реального времени все больше предпочитали старые добрые спрайты. - *Константин Подстрешный*

Unreal 2

Жанр	Action
Издатель	Infogrames
Разработчик	Legend Entertainment
Дата выхода	Первый квартал 2001 года

Ну, какой же E3, да без главного конкурента DooM 3? В отличие от детища id software, совместный проект Epic Games и Legend Entertainment всеми силами пытался привлечь к себе всеобщее внимание, и это удалось на все сто.

Как известно, главный герой сиквела резко сменил амплуа и вместо тюремной робы предшественника щеголяет в новеньким мундире звездного шерифа (или "шерифихи", на большинстве скриншотов и артворков из игры присутствует девушка пышных форм с красивой татуировкой вокруг пупка). Благотворное влияние Legend чувствуется на каждом шагу, незамысловатый сюжет первой части сменился продуманным до мелочей сценарием. Теперь вы не одиноки, в ваших приключениях будет принимать посильное участие команда вашего космического корабля. Что же касается графики, главного козыря Epic (именно она разрабатывает движок Unreal 2), то она так же поражает воображение, как и первый Unreal.



Что ж, начало года будет жарким, можно даже сказать, нереальным. Вот только не случится ли так, что id software возьмет реванш? Кармак и ком-

пания предпочли лишней рекламе усиленную работу над DooM 3, кто же окажется победителем в данной ситуации, покажет время. – *Юрий Пашолок*

PlanetSide

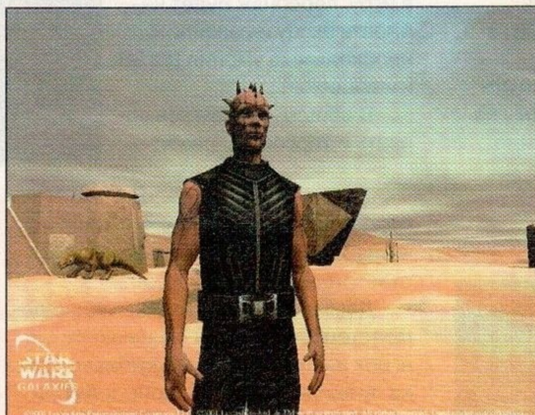
Жанр	Online FPS
Издатель	SCEI
Разработчик	Verant Interactive
Дата выхода	Третий квартал 2001 года

Новое слово в развитии многопользовательских онлайновых игрушек от создателей Everquest. Новизна заключается, прежде всего, в жанре – перед нами шутер от первого лица. Игровой мир состоит из континентов, расположенных в разных климатических зонах, находящихся под контролем нескольких корпораций. Естественно, корпорации ведут постоянные войны с целью территориального передела планеты. Новый игрок связывает судьбу с одной из них, и начинает продвигаться по служебной лестнице. Этому способствуют всевозможные задания, которые ему придется выполнять самостоятельно или в составе группы (в пешем порядке или на технике). Любые заслуги не останутся незамеченными, успешно выполненные задания будут отмечены ростом статсов, наградами и повышениями по службе. Права на издание PlanetSide в Европе принадлежат Ubi Soft. – *BIB The Tall*

Star Wars Galaxies

Жанр	Online FPS
Издатель	Sony Online Entertainment
Разработчик	Verant Interactive
Дата выхода	Третий квартал 2001 года

Не успеваешь удивляться: и когда же это Verant Interactive умудряется все успевать (впрочем, над этой игрушкой трудятся и некоторые бывшие разработчики Ultima Online). SWG – один из наиболее амбициозных онлайновых проектов нашего времени. Вот несколько примеров того, что вы сможете делать в этой игрушке: стать представителем одной из рас вселенной Star Wars, причем в вашей власти определиться с собственным внешним видом, вплоть до разработки личной татуировки, если вы остановили свой выбор на расе Zabrak (помните Darth Maul из первого эпизода?); поднакопить денег на Land Speeder (как у Люка), да еще и понавешивать на него прибамбасов; вырасти в джедая, или наоборот - в даркового джедая; возглавить созданный игроками город и даже установить там собственные законы; создавать и программировать дроидов; отлавливать и тренировать разных животин, даже заниматься их размножением; создавать наиболее крутые образцы оружия; изучить несколько языков; задавать квесты другим игрокам; стать парикмахером, разработать собственный стиль - все будут стричься только у вас!.. Насколько здорово выглядит такая "мелочь" поймет любой онлайновый эрпегешник. Самое удивительное - уже объявлен add-on, выход которого запланирован через шесть месяцев после релиза основной игры. Помимо добавления новых рас, территорий, существ и пр. он привнесет в Star Wars Galaxies личные звездные корабли и истребители, на которых можно будет попутешествовать от планеты к планете или подраться в космосе. - *BIB The Tall*



World War II Online: Blitzkrieg

Жанр	Online Simulation
Издатель	Strategy First
Разработчик	Cornered Rat
Дата выхода	Второй квартал 2001 года

Скоро, совсем скоро настанет 1940 год, и сбудутся заветные чаяния воргеймеров, у которых появится возможность лично проявить себя на полях сражений WWII. Ибо Блицкриг уже задуман и военный маховик третьего Рейха пошел на раскрутку. В боевых действиях примут участие пехота и моторизированные войска, флот и авиация. Игрок сможет драться в качестве представителя одной из четырех наций. Выполняя миссию за миссией, он двинется по дороге славы, попутно набирая экспу, что позволит ему пересесть в более крутые танчики или прикинуть на себя командирский китель. Особое внимание разработчики уделяют командному аспекту, войны не выигрываются одиночками. Пока вы будете расти над собой, участвуя во всевозможных заданиях, где-то стартует "реальная" война, которая призовет вас под свои знамена. Само собой, ввиду того, что все замешано на реально

происходивших событиях, в игре будут присутствовать хорошо знакомые всех территории и населенные пункты. Будут и заранее подготовленные события - D-Day (высадка союзников в Нормандии), Курская битва и т.п. По мере развития истории будет происходить соответствующая модернизация оружия и техники, возникать новые театры боевых действий. Как не трудно догадаться - в грядущем сорок пятом перед игроками будет поставлен вопрос ребром: как будем жить дальше-то? Интересно, что же они ответят... - *BIB The Tall*

Earth and Beyond

Жанр *Online RPG*
Издатель *Electronic Arts*
Разработчик *Westwood Studios*
Дата выхода *Четвертый квартал 2001 года*

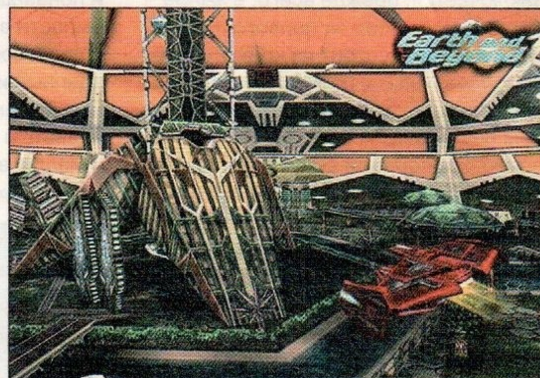
Ролевыми онлайновыми мирами, похоже, уже никого не удивишь. На очереди - целые онлайновые галактики.

XXIII век. После завершения последней опустошительной войны на Земле прошло сто лет. Население



планеты разделилось на три фракции: Progen (воины), Terran (торговцы) и Jenquai (исследователи). Среди них и придется выбирать игроку, при этом он получит набор соответствующих скиллов. По мере вовлечения в игру, персонаж будет набирать экспу и развивать необходимые умения (из 90 имеющихся).

В общем, готовьтесь воевать и торговать, разбираться с чужими, вести переговоры, выполнять квесты, исследовать неведомые уголки вселенной, заключать альянсы и принимать участие в войнах эпического масштаба. Одна из привлекательнейших обещанных фишек - возможность сделать свой космический корабль уникальным благодаря практически неограниченным возможностям по его комплектации и апгрейду. - *BIB The Tall*



Россия - родина отцов, Quake-отцов



Совсем недавно российские игроки получили возможность участвовать на чемпионатах CPL, не выезжая на отборочные игры за границу. Благодаря деятельности недавно открытого в Санкт-Петербурге Hamillion CPL Qualification Center, занявшие первые места 9 апреля на очередных отборочных к чемпионату CPL, b100.Death, c58.PELE [PK], c58.Demon и c4-LeXeR смогли попасть в Голландию на престижный чемпионат. Кроме того, из России приехал c58.pow3r и Chocobo, так что для повторения подвига 4z на BWEC были все шансы. Шанс наши не упустили и буквально потрясли Европу. Сказать, что Запад был в шоке, значит не сказать ничего. Chocobo (BaPaH) всего на один фраг проиграл Lakerman'у, лучшему европейскому игроку и только случай спас aNc^if22 от проигрыша c58.Demon'у. Но самый сильный удар нанес "никому не известный" b100.death, который занял первое место, сперва он отомстил Fatality, выбившего его в лузера, а затем в суперфинале два раза обыграл Lakerman'a. Дополнил разгром Pow3r, Lexer и Pele, занявшие четвертое, пятое и шестое места соответственно.

Демки с чемпионата, наглядно демонстрирующие, как малоизвестный игрок из Екатеринбурга выбивал пыль из лучших квакеров Европы и Америки, вы найдете на нашем диске.

Финальный расклад таков:

1. b100.death (RUS)
2. lakerman (SWE)
3. fatality (USA)
4. pow3r (RUS)
5. lexer (RUS)
6. pele (RUS)

Орлы из Орла



Погожим апрельским днем 29 числа в славном городе Орле начался типлейный (4x4) чемпионат по Quake 3: Arena среди региональных команд. Всего набралось 8 команд, хотя организаторы чемпионата рассчитывали на приезд 10-11. Было решено разбить участников на 2 группы по 4 команды в каждой, и из каждой группы выходило по 2 команды. Явных фаворитов турнира MT (гости из Москвы) и F1-1 (сильнейший клан Орла) сразу развели по разным группам, тогда как остальные тянули жребий. В результате состав групп был следующим:

Группа 1:
F1 (1) (Орел)
KPSS (Орел)
Union (Калуга)
CiT (Карачев)

Группа 2:
Mt (Москва)
F1 (2) (Орел)
Fk (Орел)
Tt (Тула)

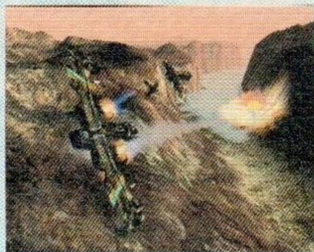
В результате кровопролитных боев из групп выбрались четыре команды - F1 (1), Union, MT и F1 (2).

На второй день MT побеждает Union и выходит в финал к F1 (1), которые повергли своих же одноклановцев - F1 (2). Далее в тяжелейшей борьбе за третье место гости из Калуги побеждает F1 (2), а в результате финальных игр MT становится победителем всего чемпионата.

Нельзя не отметить большую помощь спонсоров, благодаря которым данное мероприятие было проведено на довольно высоком уровне:

ЗАО F-1 Communications tm - генеральный спонсор
Компьютерная фирма "Герольд"
Игровой клуб "PORTAL"

Итоги:
1 место: MT (Москва)
2 место: F1 (1) (Орёл)
3 место: Union (Калуга)
4 место: F1 (2) (Орёл)





ДЖОЙСТИКИ
THRUSTMASTER
ОРУЖИЕ ДЛЯ ПРОФЕССИОНАЛО
www.thrustmaster.ru

12 ИЮНЯ
СОСТОИТСЯ РОЗЫГРЫШ
СРЕДИ КУПИВШИХ ИГР

- Больше чем просто экшн, больше чем просто симулятор: насыщенный сюжет игры создаёт целый новый игровой мир.
- Поле боя - огромный континент. Потребовалось бы 7 часов полёта, чтобы пересечь его.
- Две нелинейные военные кампании, более 20 миссий в каждой из них. Плюс три миссии «Боевая тревога». Плюс 3 тренировочные миссии.
- Более 50 видов боевых единиц и более 150 видов наземных, воздушных и наводных объектов.
- Возможность подбирать вооружение своих летательных аппаратов с визуальным отображением. 16 типов оружия (энергетическое, огнестрельное, торпеды, ракеты обычные и самонаводящиеся), 14 типов летательных аппаратов.
- Несколько многопользовательских режимов, включая deathmatch, teamplay, командный бой и capture the flag. Поддержка одновременно до 48 игроков.
- Умопомрачительная детализация графики.
- Объемный звук.

ШТОРМ

Системные требования:

Операционная система	Windows 95/98/ME/2000
Процессор	PII266, Celeron 300, Duron (рек. Pentium III, Athlon)
Оперативная память	64 Mb (128 Mb рекомендуется)
Видео	акселератор 2-го поколения, поддерж. Direct 3D (рекомендуется акселератор посл. поколения)
Свободное место на диске	650 Mb (750 Mb рекомендуется)
Звуковая карта	DirectX-совместимая
Управление	клавиатура, мышь, джойстик
CD-ROM привод	8-ми скоростной
Для игры в многопользовательском режиме	LAN, TCP/IP
Дополнительное ПО	DirectX 7.0, Internet Explorer 4.0 и выше

Внимание! Компания «Бука» не гарантирует работу компакт-диска на CD-R, CD-RW, DVD-ROM

МОDИЯ

ИНФОРМАЦИОННАЯ ПОДДЕРЖК

!всё время 103.7 FM 66.8 УКВ

Бука
BUKA ENTERTAINMEN
www.buka.ru

Игры компании "Бука" почтой: тел. (095)190 9768 или e-mail: navigat@aha.ru
По вопросам оптовых закупок: обращаться по тел. (095)111 5156, 111 5440, e-mail: market@buka.com

Дмитрий Ваулин

Битвы на “Предвестнике”

HARBINGER

Жанр Action/RPG
Издатель Не объявлен
Разработчик Silverback Entertainment
Дата выхода 4 квартал 2001 года

Небеса темнеют, когда Harbinger (“Предвестник”, огромное космическое судно) входит в Солнечную систему. Смерть и разрушение... Цивилизации истреблены, планеты уничтожены. Выжившие (по уже давно известному сценарию) заполняют лагеря. Менее удачливые попадают прямиком в лаборатории, где над ними ставят кошмарные опыты. Укрываясь в пустотах корабля, горстка не сломленных духом повстанцев решает бороться с поработителями...

Время действия вполне стандартно – будущее. А вот место действия необычно – это гигантский Harbinger. При прохождении игрок выбирает между тремя различными персонажами, каждый со своей персональной историей, личным набором умений и собственной сюжетной канвой. По ходу игры мы поднимем на ноги повстанческое движение, узнаем всю правду о происхождении Harbinger’а и совершим еще много других, думается, достаточно героических поступков.

Достойна восхищения...

...графика. Для игры был разработан специальный движок, который, как говорят, позволяет добиваться практически неограниченного уровня детализации. Кроме того, при создании уровней используется 2D рендеринг, с помощью которого латаются дыры в плоских текстурах.

Уровни не генерируются случайно, и разработчики, кстати, этим несказанно горды, потому как в деталях, в мельчайших деталях прорабатывают все локации. Скриншоты это подтверждают.

Кстати, о них (о шотах). Лично меня они впечатляют. Эх, да будь моя воля, я бы вообще в восторженной агонии завешал пару-тройку страниц этим добром!



Human. Человек, что примечательно. Родился и оформился как личность в недрах корабля. В один прекрасный день был схвачен при попытке кражи оружия. Провел на каторге пять лет, бежал, не забыв прихватить оружие. Помимо всех прочих достоинств, парень знаком с устройством Harbinger’а. Прямо-таки находка для шпиона!

Rage against the machine

Silverback пытается создать абсолютно живой, предрасположенный к взаимодействию мир. Мир огромного корабля. И мы в нем отнюдь не в качестве хозяев положения. Враги будут на нас охотиться. Достаточно малая роль отводится диалогам, что вполне обычно для гибрида RPG и Action. В центре внимания, как и полагается, бой. Система прокачки персонажа модная, “фоллаутовская”: по достижении какого-либо уровня нам предоставят пойнты, которые мы можем расшвырять по приглянувшимся нам умениям.

Оружие разделено на три вида: холодное, огнестрельное и энергетическое. Оружие может быть как куплено или найдено, так и изобретено собственноручно. Кстати, интересная информация: энергетическое оружие в игре подзаряжается от ... радиации.

Мы, как и наши противники, имеем доступ к различным находящимся на карте устройствам. Так, например, будет достаточно любопытно придавить врага дверью или включить защиту в момент его прохода по коридору. Хакерские штучки, понимаешь... Впрочем, такой способ, скорее всего, применим далеко не везде и носит характер баловства.



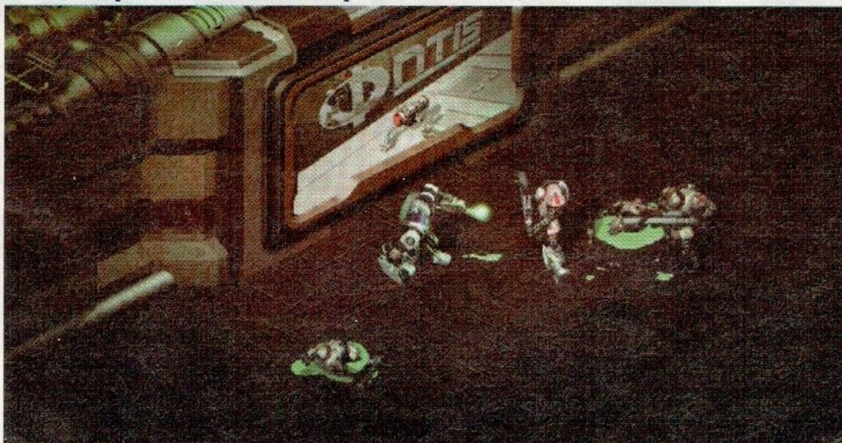
Robotic. Эта автоматизированная форма жизни – жертва лабораторного произвола. Мощная механическая основа, соединенная с мозгом подопытных жертв. Один из таких киборгов, покореженный в одной из битв, был найден и бережно восстановлен силами объединенной оппозиции. Код исправили и адская машина стала доброй и отзывчивой.

Culibine. (Не путать с Кулибиным). Представительница инопланетной расы, способна контролировать окружающую энергию. Мира, где она жила, давно уже нет. Culibine и ее собратья предлагали захватчикам все свои знания в обмен за сохранение расы, но итогом переговоров стала полная аннигиляция планеты. Делов-то. Разочаровавшись в своих дипломатских способностях, Culibine решила мстить. И месть ее ужасна. Женщина, одним словом.

Киборги против скелетов

Многие могут назвать Harbinger футуристическим Diablo. И вправду, сходство немаленькое. Жанр, рабочее разрешение – 640x480, поддержка Direct 3D, динамическое освещение и многое другое... А вот вам еще вопрос на засыпку – помните ли вы Postal? Конечно, помните, ибо такое не забывается. Так вот над Harbinger’ом работают практически те же самые люди. Это вам так, для затравочки, садисты вы мои маленькие. Diablo + Postal – есть в этом что-то завораживающее...

▼ Еще пара таких зеленых луж и...



Владимир Чаплыгин

Когда руки пахнут морем



После ходил, глядел... У одного плечо отрубили, двошит часто, и видно, как сердце в середке под кровями бьется, а печенки синие-синие...
М. Шолохов. Тихий Дон.

SOLDIER OF FORTUNE 2: DOUBLE HELIX

Жанр *FPS*
Издатель *Activision*
Разработчик *Raven Software*
Дата выхода *4 квартал 2001 года*

17 апреля сего года. Начинается самое настоящее представление: гаснет свет, подымается занавес... Именно сейчас появится официальная информация о том, что в производство запущена игра Soldier of Fortune 2: Double Helix. Слухи ходили давно, но в этот раз новость прозвучит из уст дизайнера Raven Software. Посетители сайта GameSpot застыли в ожидании... Начинайте чистить оружие, нам готовят новые задания!

История продолжается

Надеюсь, уважаемые, вам не надо подробно расписывать историю фирмы Raven Software. Достаточно перечислить три ее последние работы – Heretic 2, Soldier of Fortune и Star Trek Voyager: Elite Force. Elite Force гремел совсем недавно, в редакции игра удостоилась на все сто процентов заслуженного Серебряного компАса. Что же касается Soldier of Fortune, то этот, казалось бы, самый простенький проект фирмы был для Raven одним из самых кассовых...

Опять же коротко охарактеризую первых Солдат удачи. Старенький движок, оставшийся со времен второго Квэйка. Кондовый FPS вместо планировавшего симулятора спецназовца. И при всем при этом горы крови и мяса. К-р-р-ровища! Рядом с SoF многие столпы компьютерной жестокости бледнели, тушевались и тишайше отправлялись в журнал "Веселые картинки" учиться азам мастерства. Неоднозначный, нашумевший проект... Нынче уже не весна 2000-го и, следовательно, от былой славы осталось только имя.



Красота по-американски

Чуть ли не в первых словах своего интервью представитель Raven Software обозначил два основных тезиса дальнейшей беседы. Во-первых, в плане графики теперь все зависит от самих разработчиков, ибо сделать плохую игру на основе переработанного Quake 3 Arena Engine просто нереально. Совсем недавно ребята всем показали, во что можно превратить вселенную Стар Трек, если у тебя есть талант, желание и деньги. Во-вторых, Soldier of Fortune 2 делает такой огромный шаг в сторону реализма, что штамп FPS в графе "жанр" станет теперь просто формальностью. Думаю, до высокой планки combat simulation они не дотянут, но купить свою игру заставят наверняка. По крайней мере, ярко выраженные попытки наблюдаются уже сейчас.

So what about the realism?

Начнем по порядку. Теперь, вместо футуристических ракетных установок и стрелкового оружия неизвестно чьего производства, нам уготовили такой выбор, от которого разбегутся глаза даже у бойцов виртуального фронта старой закалки. Одних только гранат обещают с десяток. Я уже боюсь заикаться про пистолеты и штурмовые винтовки. Понятно, что "понавешать" все это добро хоть и на сильные, но все же не безразмерные плечи Джона Маллинса нельзя. Здесь о себе дает знать отголосок первой части, и это правильно. Задействован принцип "подбора", то есть трофеем можно распоряжаться, как душе угодно. Вы только стартовый арсенальчик оцените! Colt 45, M1911 A1, M4A1 (куда без нее, родимой), M203, Mk. 23 SOCOM, OICW и M60. И это еще не весь список.

Изменениям подвергся и сам игровой процесс. Помните старых напарников? Теперь они будут использоваться чаще и умнее. Вместо погибшего Ястреба предлагают медика Мадлен Тэйлор. Всевозможные командные действия и прочие коллективные разборки гарантируются.

В списке территорий, попавших под всевидящее око американских спецслужб, заявлены Прага, Колумбия, Гонконг, Иордания и даже лайнер, курсирующий возле залива Tampa Bay. Всего ровно 18 штук. Отдельного разговора заслуживает

▼ Эта картина мне напоминает I.G.I, но, увы, в руках не СВД





▲ Это либо Гонконг, либо... Неужели Камчатка?!

миссия в России. Оказывается, на Камчатке объявился некий доктор Иван Петрович (Dr. Ivan Petrovich; "пошел как-то Петрович на рыбалку, а пол-литру дома забыл..."), который, разумеется, собирается погубить весь мир.

Видимо, слава Hidden & Dangerous не дает Raven Software покоя. Заявлена возможность управлять различными видами транспорта, начиная от автомобиля и заканчивая вертолетом. В качестве стандартной болтовни упоминался продвинутый до безобразия AI противников и напарников плюс столь ожидаемое обилие кровищи. В Soldier of Fortune 2 нас поджидает 30 точек повреждений (вместо 12) и 100 предсмертных конвульсий (взамен 18). Разумеется, общим контролем занимается сам Джон Маллинс. Поговаривают, что часть миссий – это проекция имевших место быть наяву подвигов Джона.

Статистика боя

Получив в распоряжение новый движок, разработчики только и успевают шокировать геймеров своей статистикой, приводя для сравнения показатели первой и второй частей. На смену отвечавшей за повреждения технологии GHOUL придет такая же, но только с цифрой два. Разрешение текстур с 64x64 повысилось до 1024x1024. Вместо старых 400 полигонов на персонажа теперь тратят уже 3000, а на прорисовку оружия не поскупились отмерить аж 5000 полигонов! Дошли слухи, что полет пули будет рассчитываться не от балды, а по всем правилам баллистики. И, наконец, по поводу многострадального мультиплеера: его не будет, это решение однозначное и пересмотру не подлежит. Хотя разработчики оставляют поклонникам последнюю ниточку, пообещав, что многопользовательский режим выйдет в качестве отдельного патча. Со своей стороны замечу: скорее всего, если мультиплеер и появится, то только отдельным релизом за деньги, как, например, в SWAT 3.

Не для детей

Здесь, по идее, должен быть итог, но на этот раз я поступлю иначе. Заранее поставлю под сомнение заявленную на ноябрь 2001-го дату релиза. Я не верю, но надеюсь. Разве вам не нравилось, ругая при друзьях первую часть игры за обилие крови, при этом тайком вспоминать: "Как я оторвал ногу тому бородатому черту с автоматом, после чего снес ему голову, а потом, ради забавы, выпустил всю обойму в его живот!". Но только тихо, это между нами, а так мы противники насилия в компьютерных играх. Договорились?



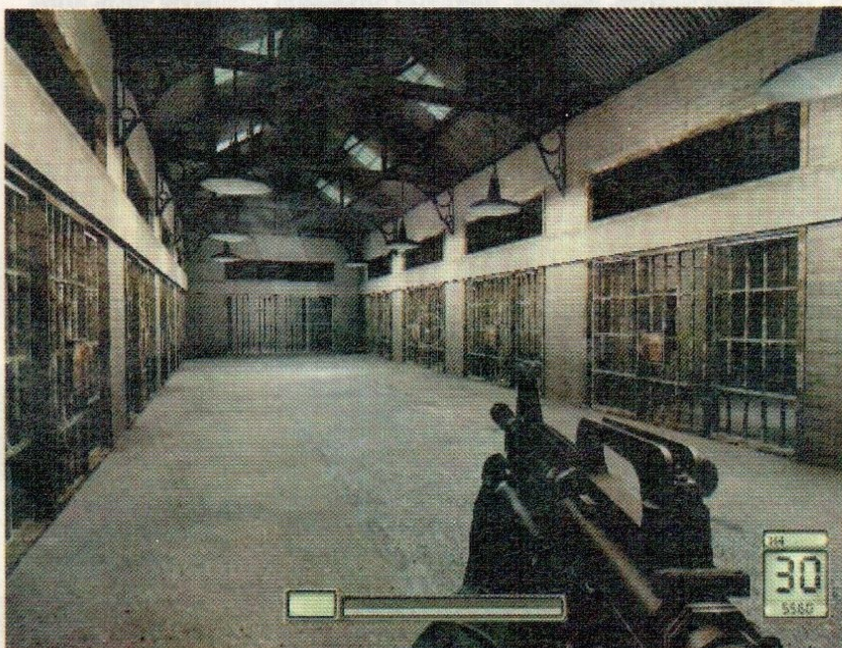
"Трехсердечный" Джон Маллинс

Как ни странно, но Джон Маллинс – это не только популярный компьютерный герой, но и самый настоящий американский спецназовец. Причем, если судить по имеющимся материалам, этот вояка не из робкого десятка.

Джон Маллинс родился и провел детство в штате Оклахома (точную дату и место рождения выяснить не удалось). Трижды участвовал в боевых действиях во Вьетнаме, где "за отличную боевую и политическую подготовку" был трижды награжден орденом Пурпурного сердца. Сами должны понять, что правительство США такими наградами просто так не разбрасывается. На этом информация обрывается. Позже имя Джона Маллинса всплывает при упоминании спецподразделения Phoenix, которое было создано лишь для одной цели – для уничтожения неугодного власти США вьетконговского генералитета. В 1980 году наш герой расстался с армией, но вскоре был востребован ООН, где он и по сей день работает в группе по борьбе с терроризмом The Shop.

Маллинс послужил прототипом для создания одноименного героя компьютерной игры Soldier of Fortune. Как и год назад, он принимает непосредственное участие в консультировании разработчиков из Raven Software, теперь уже при создании второй части "Солдат удачи".

▼ Обратите внимание на струйку света извне, расположившуюся на дальнем плане здания. Красиво, черт побери!



Никита Кареев

Не про Лару

PROJECT EDEN

Жанр Action/Adventure
Издатель Eidos Interactive
Разработчик Core Design
Дата выхода III квартал 2001 года

Core Design заработала своеобразную репутацию. Бешеная популярность сменялась на всеобщее порицание и наоборот. К каждому голосу "за" обязательно находился голос "против", что неизменно приводило к жарким спорам. А в центре внимания всегда была живодерка и осквернительница могил Лара Крофт. К счастью для компании, споры эти неплохо раскручивали новенькие пластинки с очередными порциями Лариных злоключений. Однако гроза живой природы никоим образом была не в силах претендовать на некий perpetuum mobile, и рекламный лозунг "Пора обновить отношения" все более и более углублялся в умы творческого коллектива Core. А потом он пустил корни.

Первые всходы не заставили себя долго ждать. Компания анонсировала новый проект, абсолютно ничем не связанный с падшей Ларисой, – Project Eden. Настороженная общественность робко взглянула на первые, выложенные в Сети скрины: знакомые формы в пределах видимости отсутствовали и это уже обнадеживало. Но пока еще нельзя было однозначно понять, что же именно представляет собой новый замысел Core Design: пара-тройка темных фигур, вид от первого лица и невнятный интерфейс могли лишь что-либо опровергнуть, но никак не доказать. Теперь же о будущем проекте можно говорить более-менее определенно.

Back to the Future. Part...

Гигантский мегаполис Дельта-Сити. Небоскребы из бетона и стекла занимают каждый сантиметр земного пространства. Непотопляемая и несгораемая Останкинская телебашня скрылась в тени сооружений высотой несколько километров. Между зданиями переброшены многочисленные сети коммуникаций, позволяющие людям никогда не спускаться на оскудевшую землю-матушку. Это следствие перенаселения, предрекаемого нам уже на протяжении целого века. Дельта-Сити был не только призван решить проблему нового дома для чересчур расплодившегося населения планеты, но также решить все проблемы социального характера. Так, наиболее обеспеченные, так называемые "элитные" слои общества находили себе место под самым сводом небес – на вершине городских небоскребов. Они дышали свежим воздухом и радовались лучам Солнца. Другие слои общества располагались ниже строго в соответствии с убыванием своего социального статуса. Землю же топтали люди, опустившиеся в прямом и переносном смысле на самое дно. В чреве каменных джунглей мегаполиса, наполненном мусором и прогнившим воздухом, располагались также многочисленные фабрики и заводы, обеспечивающие беспроблемное существование высших слоев населения.

Беда нагрянула самым банальным образом. Снизу поступил сигнал о перебоях в работе некоей Real Meat Factory, являющейся, как понятно из названия, важным стратегическим объектом любого перенаселенного пункта. Высланная на место происшествия бригада инженеров сгинула в царстве теней. На поиски заблудшей рабочей силы была выслана спецгруппа агентов городской службы безопасности (Urban Protection Agency). Команда, состоящая из четырех высококвалифицированных профессионалов, должна будет найти инженеров, разобраться с ситуацией на Real Meat Factory и подать развернутый рапорт начальству вместе с утренним кофе.

▼ По таким местам, видимо, придется блуждать большую часть игры



И снова побеждает дружба

Понятно, что ни о какой кратковременной разборке не может быть и речи. Более того, разработчики обещают, что сюжетную линию игры будет скручивать прямо-таки не по-детски. Тут вам и правительственный заговор, и жуткие генетические эксперименты и, само собой, затаившаяся где-то в городских помойках угроза всему мировому социуму. Работа для одного? Не скажите.

Как это ни смешно, но Core Design, похоже, действительно решила создать игру, абсолютно не похожую на их предыдущее творение. Первыми под раздачу попали так нелюбимая большинством геймеров акробатика и абсолютно неэтичный процесс отстрела всех встречных-поперечных живых существ. Разработчики заявляют сразу и решительно: никакой акробатики и только локальные перестрелки "по делу". Спинной мозг отдыхает, а эстафету перехватывает его "меньшой брат".

Ключевое слово в Project Eden – это Teamwork. Ваша команда из четырех человек работает, как единое целое: только так вы сможете эффективно решать встающие перед вами по ходу игры задачи. Экшен отходит на задний план, пропуская вперед более интеллектуальные элементы игры, именуемые паззлами. Как проникнуть в запертое наглухо помещение? Как уложить патруль врага одной пулей? Как обез-

вредить сложное взрывное устройство? Ответ один: работать командно.

Каждый персонаж из отряда UPA наделен своими уникальными способностями. Амбер – тяжелый киборг. Она может носить самое мощное вооружение и свободно перемещаться в местах, гибельных для всего живого. Другой персонаж, Картер, претендует на роль лидера группы. Он ответственен за сбор информации и связь с начальством. Миноко, третий член команды, является специалистом по взлому и управлению различным коммуникационным оборудованием. Она, например, может управлять дистанционными камерами или охранными турелями. И, наконец, последний из команды Андре - первоклассный техник. Любое устройство, что встретится вам по дороге, может быть починено его руками.

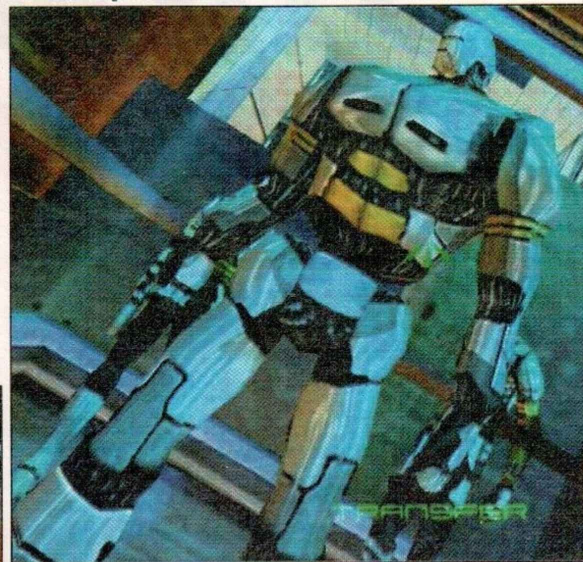
Переключаться между персонажами можно будет в любое время. Пока вы играете за кого-то одного, все остальные члены команды могут либо выполнять ваши указания, либо просто стоять на месте/ следовать за вами. Например, пока Миноко, используя дистанционно управляемого робота, отвлекает караулящий важный объект расчет врага, Амбер быстро успокаивает оставшихся часовых, а подбежавший Картер немедленно приступает к выполнению поставленной командованием задачи. Андре же в это время возится с механической дверью, которая должна будет перекрыть путь врагу после отступления вашей команды.

Вместе с тем все же не забывайте, что каждый из ваших подопечных может носить с собой оружие, причем не только какой-нибудь примитивный бластер, но и такие серьезные вещицы, как диск-лаунчеры, лазерные отражатели или даже противопехотные мины. Поэтому ударить в лоб вам тоже никто не помешает. Быть может, это и не лучший выбор, но он за вами. В любом случае, от большинства битв в игре можно будет уклониться.

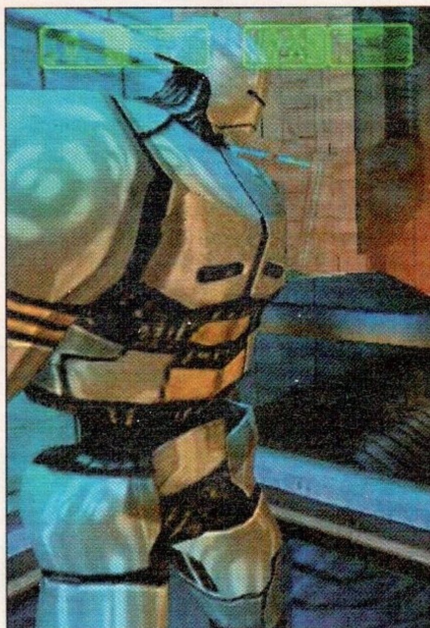
Бытие

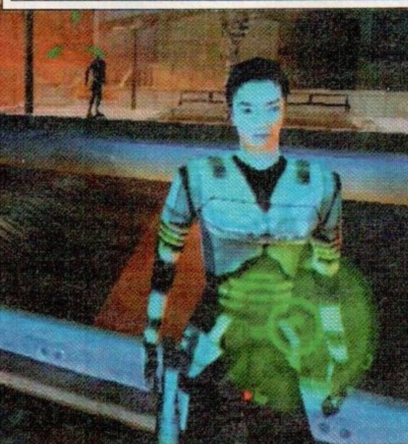
Project Eden – это мир гигантского футуристического мегаполиса. Изъеденные копотью индустриальные постройки и шикарные небоскребы, обширные фабрики и тесные туннели подземок. Каждый уровень в Project Eden будет огромным; разработчики уверяют, что можно будет добраться почти до каждого объекта в пределах поля зрения.

Помимо врагов, вам будут встречаться дружественные персонажи,



▼ Амбер - Робокоп?





▲ Амбер и Миноко: сила и интеллект

NPC, но их будет не так много. Гораздо чаще ваш путь будет пересекаться всевозможными преградами. Помогать в решении насущных проблем будут различные предметы. Это, помимо оружия, различные камеры, автоматические пушки, роботы. На выполнение некоторых операций будет тратиться энергия, которую нужно будет пополнять с помощью разбросанных по уровням спецдевайсов. Кстати, сохраняться в игре тоже можно будет только на специальных площадках.

Графическая составляющая обещает быть весьма и весьма на уровне. Игра создается для платформ PS2 и PC, и обе эти платформы не обделены возможностью вывода высококачественной графики. Обещаны такие эффекты, как морфинг, т.н. Slow Motion (как в "Матрице") и, конечно же, все современные фичи типа рельефного текстурирования и шикарных фейерверков.

▼ Похоже, та самая Real Meat Factory



***

Project Eden должен выйти совсем скоро, и это радует. Я думаю, что в Core Design уже накопили достаточно опыта для создания зверски увлекательной игрушки. А за время работы с серией Tomb Rider они набили себе достаточно шишек, чтобы теперь учесть все предыдущие свои промахи и упущения. И, судя по всему, ребята идут верной дорогой. Более того, такие наполовину приключенческие проекты как Project Eden сейчас как раз на пике популярности. Если разработчики не подкачают еще и с игровым AI (как напарников, так и врагов), то игру можно будет смело вносить в список летних приобретений.

Андрей Щур

ДАЛЬНИЙ ПРИЦЕЛ

HALF-LIFE: BLUE SHIFT

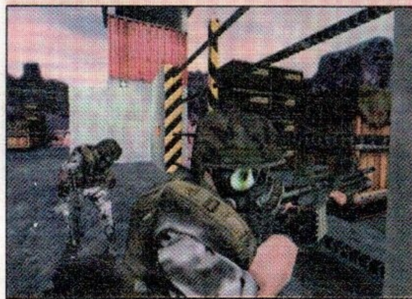
Жанр *FPS*
Издатель *Sierra Studios*
Разработчик *Gearbox Software*
Дата выхода *2 квартал 2001 года*

Этого следовало ожидать. Этого надо было ожидать. К этому все шло уже тогда, когда Гордон Фриман лупил кроубаром бравого спецназовца Шеппарда. Снова исследовательский центр Black Mesa. Снова нашествие монстров. Вначале мы видели все эти события со стороны ученого. Затем солдата. Теперь же Gearbox предлагает увидеть то же самое, но уже от лица рядового охранника с незатейливым именем Barney.

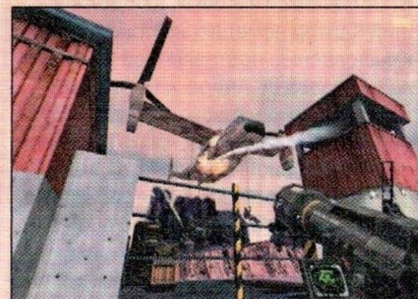
Вспомните их. Запустите HL и подойдите к ним поближе, чтобы разглядеть. В голубой униформе, доверчивые, готовые по первому зову пойти за маньяком-ученым, обвешанным гранатометами. Метко расстреливающие на вашем пути мелких монстров и заслоняющие своим телом от крупных. Кем они были? “Охранник - это не просто сетчатка глаза и обойма для пистолета,” - застыл безмолвный крик в их глазах. И теперь нам предстоит на собственном скине испытать все тяготы незатейливой службы этих честно-туповатых парней. На протяжении 27 уровней Barney будет вытаскивать из комплекса раненых, спасать невинных, нянчиться с обезоленными и защищать слабоумных (это я все об учебных).

Самое (не)смешное во всем этом то, что игру вначале планировалось издать ТОЛЬКО для Dreamcast. Но, видно, у кого-то в Sierr’e еще остались зачатки здравого смысла, и сию оплошность спешно исправили. Поскольку с момента выхода оригинального HL прошло уже, мягко говоря, много времени, Gearbox не решилась просто склепать новые уровни, придумать парочку монстров и со спокойной совестью выкинуть продукт на прилавки. Честь и хвала им. Из уже просто доисторического движка был выжат максимум. Переработаны все модели людей, монстров и оружия. Всем по куче дополнительных полигонов и пусть никто не уйдет обиженным! В результате люди стали куда человечнее, а монстры монстрее. Раньше создавалось такое впечатление, что все охранники на базе квасили по-черному, так как цвет лица, да и мимика у них были явно не здоровыми. А теперь чистые, гладко выбритые - просто загляденье!

Еще одна любопытная деталь: к новой игре будет прилагаться аддон Half-Life: Opposing Force с уже новыми модельками, так что интересно будет погонять уже “проапгрейженную” монстрятину по старым подземельям с М-16А2 вместо верного “Хеклера”...







BACTERIA

Жанр *Action*
Издатель *не объявлен*
Разработчик *FIN arts*
Дата выхода *3 квартал 2001 года*



Что ценится нормальными игроками больше всего в любой аркадной игре, будь то шутер или симулятор? Правильно – “атмосферность”, адреналин, скорость. Драйв, одним словом. А что, прежде всего, волнует всех поклонников шутеров? Правильно – КРОВИЩА. Конкретнее, выплескиваемое ее количество на душу убиенного монстра. Нет КРОВИЩИ – отстой. Есть и много – рулез. Если отталкиваться от такой точки зрения, то скоро на суд общественности с подачи немецкой команды FIN arts выползет несомненный и однозначный хит всех времен и народов. Игра, где КРОВИЩИ будет столько, что в ней придется плавать!

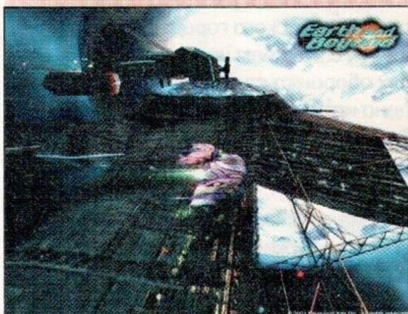
Сюжет прост: вы – пилот-испытатель прототипа истребителя в уменьшенном виде засылаетесь в кровеносную систему одного гениального ученого, умирающего от неведомой болезни. Да, да. Всем уже стало понятно, что сюжет игрушки был высосан из пальца, которым перед этим ковырялись в видеокассете с фильмом “Внутреннее пространство”. Но это не помеха, ведь в отличие от режиссера картины, разработчики решили пойти гораздо более “кровавым” путем! Игроку предстоит помиссионная зачистка организма многострадального ученого a la Wing Commander, только с уклоном чистый action. Вражин нам обещают как тифозно-палочкового органического характера, так и механических дроидов-засланцев. Осуществляться же бактериальное противостояние будет внутри хитросплетений ма-а-аленьких трубочек, по которым шумным потоком струится любимая венозная и артериальная. Со всеми вытекающими – бурным течением, плохой видимостью и здоровенными эритроцитами. В целом разработчики настроены не на задумчивое кувыркание в стиле Descent, а на “интеллектуальную” аркадность такой древней игрухи, как Asteroids, – правильное управление поворотными движками и слайдинг со стрельбой по врагу.

Несмотря на отсутствие издателя у проекта, немцы настроены очень решительно и обещают закончить игру к концу июня – началу июля. Это первая игра FIN arts, и если коммерческого успеха первенец не возымеет, то о команде разработчиков можно будет смело забыть – финансирование игры осуществлялось из собственного кармана. Но, честно говоря, провал здесь вряд ли возможен, ведь КРОВИЩА – это рулез!

EARTH AND BEYOND

Жанр *Онлайновый космосим*
Издатель *Electronic Arts*
Разработчик *Westwood Studios*
Дата выхода *4 квартал 2001 года*







Компания Westwood всегда отличалась своим сверхчувствительным нюхом на возможность поживиться. Вот и теперь, почуяв, что дело онлайновых игр начало цвести и плодоносить зелеными Вашингтонами и Линкольнами, руководство распорядилось бросить силы комсомола на вспахивание этой ранее не кошенной грядки. Большой бизнес, как говорится, требует прибылей, а значит, уже где-то к концу этого года нас ждет сюрприз от всем известных C&C'шников и дюнофилов – онлайновый космический симулятор Earth and Beyond.

Странно, но создатели отказались от использования бэкграундом в новой игре уже раскрученных вселенных. Но как бы там ни было, теперь нам предлагают нечто "совершенно новое" и "абсолютно оригинальное".

Это будет проект, аналогичный упомянутому в прошлом номере Jumpgate'y. Нам предлагается попробовать себя в качестве космического летуна, ради горстки буказоидов и пары сотен очков опыта готового выполнять миссии, при виде которых любой нормальный Скайвокер послал бы своих работодателей к праматери всех джедаев.

Как нам это преподнесут или пару слов об игровой вселенной. В XXIII веке вырвавшееся в космос человечество оказалось поделенным на три основные ветви: первые – terrans, торговцы, готовые продать даже свою маму, если процент от сделки будет неплохой; вторые – progens, каста воинов с диким моральным кодексом поведения и полуфеодальными замашками; третие – jenquai, исследователи глубин космоса. От выбора расы и профессии будет зависеть уровень технологий для апгрейда, а также тип выполняемых миссий.

Авторы затеи обещают внедрить три вида опыта – торговый, военный и исследовательский. Клятвенно обещаются полная свобода действий, сотни космических станций для посещения, серверы на 10000 игроков, полностью трехмерные планеты, пираты, PK в специально отведенных зонах, ужасные космические монстры и т.д. и т.п...

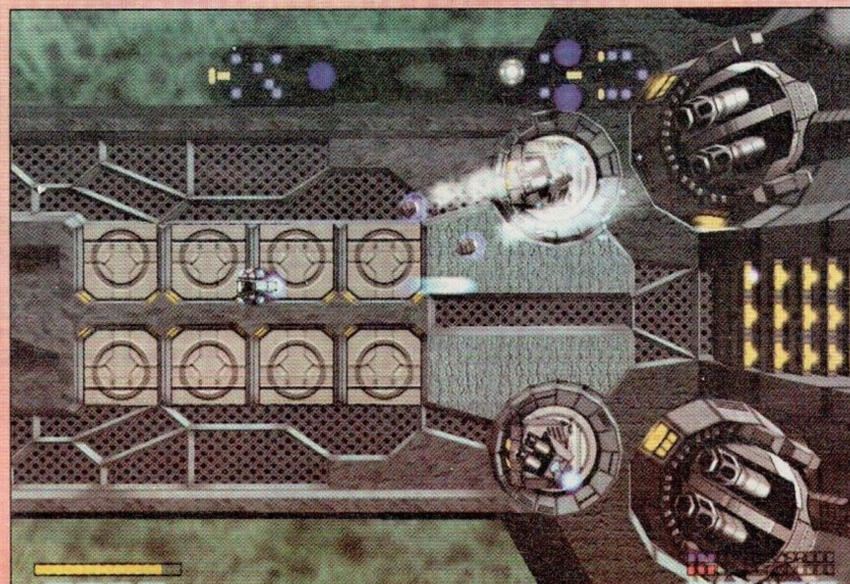
SPACE TRIPPER

Жанр *Аркада*
Издатель *не объявлен*
Разработчик *Pom Pom*
Дата выхода *Уже вышел*

Можно долго рассуждать о глубине человеческих инстинктов, о разделении обязанностей головного и спинного мозга, об их первичности и вторичности, а можно плюнуть на все и поиграть полчасика в какую-нибудь из аркад. В такую, где не надо "мыслить стратежно", где есть три жизни и полный гамовер без сейвов, где ты один против кучи безмозглых вражин, которых надо выжигать каленым лучом бластера, такую, чтоб было красиво и сложно. Нет, это не классика жанра. Это его клиника. Это такая болезнь, которая, в отличие оттого, что слышится в названии игрушки, не лечится.

Кстати о названии. Со "спэйсом" все всем понятно, а вот со вторым словом... по-ненашенски это значит "путешественник", "турист", а игра представляет собой именно тот суррогат бездумной пальбы, о котором упоминалось выше. Под таким звучным названием скрываются отнюдь не амурные приключения среди звезд с несчастливым концом (извините за невольный каламбур), но веселое мочилово инопланетной нежити маленьким кораблем с большими пушками. На обед будут изъяты из склепов все "фичи" классической аркады: куча видов стрельбы для носовых/кормовых орудий, здоровая бомба с большой надписью "Всем кирдык!" на боку, куча всевозможных врагов, безмозгло помирающих, не успев как следует родиться, жуткие финальные боссы на каждом этапе, бонусы за взрыв всего в радиусе видимости (теперь это называется "интерактивность окружения"), таблицы рекордов и прочее... Аркады нельзя описывать, в них надо резаться!

Наступило время полнейшего хардкора в компьютерных играх. Симуляторщики упиваются количеством рычажков в виртуальных кабинах очередного воздушного драндулета, стратеги "колбасятся" от в реальном времени просчитываемого желания юнита наделать в штаны после очередного близкого взрыва. А что же делать, когда есть 10 минут и хочется "просто поиграть"? Ответ прост. Взять аркаду, такую как Space Tripper, и надавать по ушам инопланетным гадам. Для профилактики собственного хорошего настроения.



Никита Кареев

Купаться запрещено!

HOSTILE WATERS

Жанр *Action/Strategy*
Издатель *Rage Games Ltd.*
Разработчик *Rage Games Ltd.*
Требуется *P-II 266, 64 Mb, 3D-уск.*
Рекомендуется *P-III 450, 128 Mb*

Когда за дело берется Rage – плохих игр не жди. Этому правилу преуспевающая британская компания исправно следует вот уже на протяжении многих лет. Чтобы понять основную стратегию компании, достаточно вспомнить такие хитовые проекты, как графически бесподобный для своего времени Incoming или поучаствовавший практически во всех тестах 3D-ускорителей Expendable. Выверенная толика новаторства, прекрасный дизайн и передовая графика – вот основные черты игр, которые создаются в недрах сей могучей конторы. А что если ко всему этому прибавится еще и увлекательный сюжет вместе с кучей собранных отовсюду интересных идей?

"2032"

Мы ждали это уже давно, и вот оно наступило. Вы понимаете, о чем я? Светлое будущее... Ослепительно белый, наполненный солнцем город. Над головой глубокое голубое небо. Нет этой серой мглы едкого смога, что сгущается каждым утром над Москвой. Этот мир чист от грязи, отходов производства и отбросов общества. Больше нет ни коррупции, ни произвола; нет подлых бандитов и вымогателей, нет даже оружия. Война покинула этот мир 20 лет назад, забрав с собой навеки в прошлое все страдания и мучения рода людского. Коммунизм и капитализм дружно схватились за руки и прыгнули в помойку истории. Еда и все необходимые товары изготавливаются расставленными на каждом перекрестке нанороботами, нанороботы же занимаются ликвидацией отходов. Человечество объединилось в вечном союзе, создав единую общемировую столицу, в которой правит справедливое, неангажированное правительство. Каждый гражданин мира чувствует себя поистине свободным – это значит, что сбылись мечты миллиардов людей.

Но, увы, утопия не длилась вечно. Как на каждой яблоне найдется гнилое яблоко, так и среди этих миллиардов счастливых людей нашлись те, счастье которых не строилось на всеобщем благополучии, а строилось на страданиях и человеческом горе. Бывшие могущественные деспоты и продажные бюрократы, кровожадные наемники и некогда всесильные олигархи – последние отголоски старого мира, которые не смогли принять мир новый. Они объединились, создав тайный заговор против всего белого света. На группе искусственно созданных в водах Тихого океана островов ими были развернуты мощные военные базы, обрушившие смертоносный дождь ракет на головы жителям утопического города. Но расставшееся с оружием человечество не в силах обороняться. Правительство вынуждено идти на экстренные меры. Со дна Тихого океана поднимается последний оставшийся после войны боевой корабль "Антей". Теперь этот оснащенный специальной нанотехникой для производства оружия крейсер – единственная надежда человечества...

These Are Hostile Waters

Все снова возвращается на круги своя. Одно задание, один крейсер, одни мы, двадцать вражеских атоллов и маячащее где-то на горизонте счастливое будущее для столь близкого и в то же время бесконечно далекого для нас мира. Впрочем, сюжет игры, как вы могли убедиться, выдержан вполне на достойном уровне. Наконец-то в Rage осознали свою некомпетентность в написании затравочных историй (вспомните те же Incoming и Expendable) и поэтому пригласили для этих целей Уоррена Эллиса – известного в Англии создателя комиксов "для взрослых". Вышеописанный сюжет принадлежит как раз его шариковой ручке. Но одно дело - написать что-то на бумаге, и совсем другое – хорошо реализовать это в игре. И вот тут ребята из Rage постарались на славу. Чего стоят хотя бы те великолепные анимационные сценки, выполненные целиком на движке HW, что показывают нам перед каждым новым заданием! И каждый такой

▼ Стратегический режим: каждый объект раскрашен в соответствии с его ролью в игре





▲ Баланс сил: танк не может атаковать вертолет, но с легкостью расправится с вашей "Саламандрой"



▲ Штурм вражеской базы: противник не сдается, но мы на это и не согласились бы

ролик вносит свою часть в логическое обоснование происходящего по ту сторону экрана. Переработка металлолома с целью получения энергии, микроскопические наноботы, собирающие новую технику буквально по атомам в течение пары секунд – все это вполне в духе научной фантастики. Разве что под конец свою лепту в сюжетную линию игры внес вездесущий агент Малдер, ну да Бог с ним.

Однако сама идея игры не столь оригинальна, как может показать на первый взгляд. По большему счету, HW представляет собой лишь мастерски сработанную комбинацию собранных из десятков различных игр идей. По словам самих разработчиков игры, на создание HW их вдохновила древняя 16-битная игрушка Carrier Command, повествующая о морских боях между авианосцами за обладание тихоокеанским архипелагом. Оттуда и была позаимствована концепция игры. Вместе с тем, не удивительно, что в HW можно обнаружить также черты и Homeworld, и Battlezone и еще многих-многих стратегий, приглянувшихся разработчикам из Rage какими-либо оригинальными задумками. Но так ли плохи подобные заимствования? Ведь HW никоим образом не подпадает под определение "клон", демонстрируя скорее пример хорошей преемственности идей.

Это значит – война!

Уже негласным правилом стало наличие в играх хорошего туториала. И в этом плане HW не является исключением, потому как первые несколько уровней игры являют собой органично вплетенный в сюжет курс обучения, так сказать, дальним плаваниям. Сначала, под прикрытием хитрой оговорки о неисправности судна, вам доступны лишь несколько функций "Антея", набор которых с каждым новым уровнем будет расширяться. Следуя по стопам туториала, я вкратце поведаю вам об этих функциях, ибо они основа этой игры.

Естественно, одной из родовых черт всех стратегий вообще и HW в частности является производство юнитов. Здесь они производятся прямо на "Антее" из имеющейся в запасе энергии. Энергией же крейсер, в свою очередь, обеспечивают "скарабеи" – юниты, которые перерабатывают щедро разбросанный по полю боя лом. Характерная особенность – вся техника делается мгновенно, что позволяет сосредоточиться непосредственно на ведении боевых действий, не отвлекаясь на контроль над производством. Впрочем, ваши подчиненные, будучи оставленными без внимания, также вполне способны самостоятельно выполнять возложенные на них обязанности, достаточно лишь оснастить их чипом "Soulcatcher". Данный девайс представляет собой маленькую микросхему с записанным на нее разумом давно погибших воинов. Любой оснащенный таким чипом аппарат будет контролироваться искусственным интеллектом, в то время как юнит без оного может управляться лишь вами. Понятно, что количество модулей "Soulcatcher" ограничено (их всего 10), так что много умной техники вам не наклепать, а управлять более чем одной "безмозглой" боевой машиной вы попросту не сможете. Неплохой барьер против наполеоновских армий, не находите?

В то время как не наделенная разумом машина способна лишь на ручное управление, ее более разумные собратья уже наделены массой полезных и во многом просто необходимых функций.

Во-первых, ими можно управлять как в обычных стратегиях, что реализуется через привычный для подобного рода игр интерфейс с изометрическим видом поля брани. При переходе в этот режим, который можно определить как "стратегический", игра "паузится" и вы спокойно можете расставить необходимые вейпойнты для всех своих подопечных. После перехода в режим реального времени все команды будут тотчас же выполнены.

Во-вторых, вы можете отдавать приказы подчиненным непосредственно в разгар боя. Реализуется это достаточно просто - с помощью "горячих клавиш", а сами команды абсолютно типичны и наверняка знакомы любой домашней собаке. Тем не менее, этого набора команд вполне достаточно чтобы, не отрываясь от самоличной аннигиляции вражьего "Апача", вернуть на путь истинный отбившихся от рук питомцев. Потому как никакие паузы не должны отодвигать время смерти ненавистного врага!

Враги, кругом враги

Врагов в HW не слишком много, но они действительно повсюду. Военные базы, что щедро рассеяны по этим проклятым островам, работают круглосуточно и без выходных. Враг обычно не нападает сам, но если уж вы разворошите осиное гнездо, то скучать вам больше не придется. Интересно, что в отличие от "Антея", усердно собирающего всякий мусор для восполнения запасов энергии, обнаглевший противник просто самым банальным образом понаставил по всем островам нефтяных вышек. Так что рубить вам вражин - не перерубить. Обнадеживает лишь то, что павший танк или вертолет превращается в столь необходимый для вас металлолом...

Вообще ограничение по ресурсам и по количеству боевых сил сказывается на игре положительно. По крайней мере, понятие раша здесь фактически отсутствует, а все больше преобладают сугубо тактические действия. Впрочем, из современных стратегий раш себе безнаказанно могут позволить лишь игры линейки C&C. Но для так рьяно тянущегося к экшену HW выдержанная на столь хорошем уровне стратегическая часть – это уже не мало.

Свистать всех наверх!

Я даже не уверен, что смогу достаточно точно описать здешние столь

▼ В качестве анимационных сценок Rage не упрекнуть. Далеко не всякое видео выглядит так хорошо.





▲ **Ночные бои выглядят эффектнее дневных, но вести их на порядок тяжелее**

стремительные и столь же эффектные бои... Снопы искр, летящие гильзы, исчерченная следами от ракет небесная гладь. И все это в сопровождении поистине великолепной озвучки: скрежет металла, гулкие выстрелы танковых пушек, размеренное тра-та-та "Вулкана". А как умело воссоздан насыщенный репликами радиоэфир! То мы слышим, как враг рапортует о непредсказуемо крупных потерях, что только еще более подстегивает нас на продолжение удачной атаки, то просто становимся свидетелями перебранки между двумя пилотами наших "Хорнетов", которые выясняют, кто же из них все-таки более опытный боец. Все эти мелочи складываются в ту цельную атмосферу, которую сама по себе только графика или звук создать не в состоянии. А ведь столь важно для всякой стратегии перенести игрока как можно ближе к тем действиям, что происходят на экране.

Отлично преодолен разработчиками из Rage и такой подводный камень на пути стратегостроителей, как AI. Наверное, ту RTS, что не ругают по этой части, надо еще поискать. А тут – интересная вещь – этот AI буквально сразу же бросается в глаза, даже удивляет своей "естественностью". Уклоняющийся от ракет вертолет, стрейфящаяся по водной глади "Саламандра" или аккуратно огибающий препятствия "Скарабей" – все они будто бы управляются живыми людьми. Это уже потом, после нескольких часов игры, понимаешь, что AI и здесь не лишен недостатков, потому как опять танки застревают в оврагах, а ваши подопечные зачастую игнорируют даже лобовые атаки. Но все же искусственный интеллект HW оставляет благоприятное впечатление и после прохождения игры, а это значит, что программисты из Rage отлично справились со своей задачей.

Век водолея

Все чаще в графе "жанр" приходится ставить два и более определений. Посмотрим правде в глаза – чистые стратегии уже давно вымерли. Всякие мелкие проекты – не в счет. И как стратегия нового века, HW выглядит весьма конкурентоспособно и даже, не побоюсь этого слова, типично. По крайней мере, всеми задатками хорошей игры она обладает: графика, в высоком уровне которой никто и не сомневался, отличнейший звук, добротный сюжет, выдержанный на очень высоком уровне AI. И главное – играть интересно. Разработчики использовали наиболее удачные идеи из уже проверенных временем игр и сделали это на редкость умело. В результате мы получили продукт с массой достоинств и минимумом недостатков. Больше ли здесь стратегии или в основном преобладает экшен – не столь важно. Можно играть по-разному: тыкать мышкой по карте и просчитывать ходы противника или же просто сесть за штурвал облюбованной машины и ринуться в бой в сопровождении двух-трех напарников. "Жанр не может быть хорошим или плохим, хорошей или плохой бывает только сама игра," – вот тот девиз, с которым берутся за дело нынешние разработчики. Так вот, Hostile Waters – это просто хорошая игра.

▼ **Схватка не на жизнь, а на смерть. И это 24 часа в сутки. Только компьютерные чипы способны вынести такое**





▲ **Экран создания юнитов: наглядно и функционально**

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Дизайн
Ценность для жанра

Рейтинг 8.2

Время освоения: 15-20 минут
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Андрей Вендиловский

Жадность многих погубила

Эпиграф плавно перешел в эпилог, а затем в эпитафию...

STAR WARS EPISODE 1: BATTLE FOR NABOO

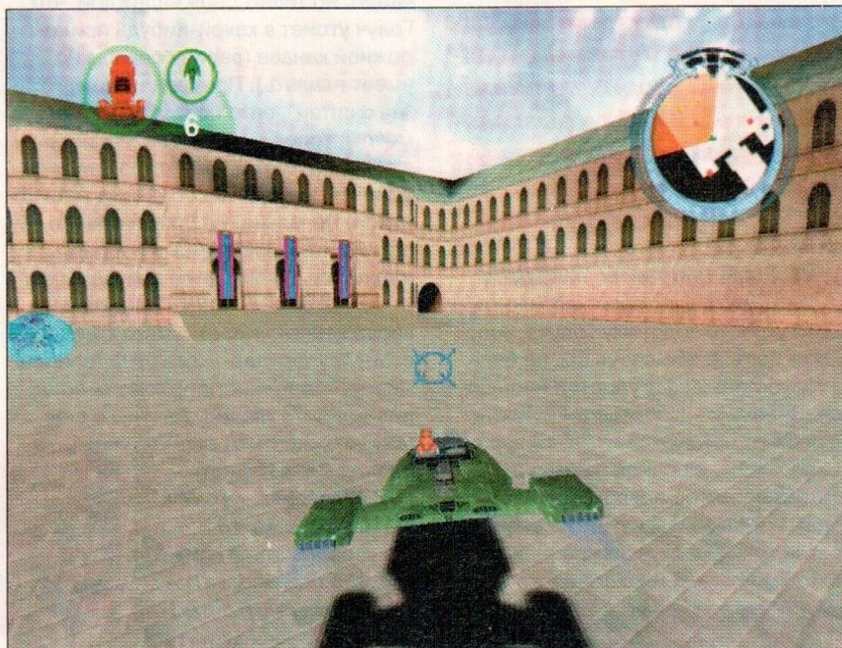
Жанр	Аркада
Издатель	LucasArts Entertainment
Разработчик	Factor 5
Требуется	Pentium II 233, 64 Mb, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium II 300, 128 Mb

Наше "переднее слово" будет о внешнем виде игры. Найденный на антресолях и использованный еще в "Rouge Squadron 3D" движок даже после косметических доводок показал свою полную несостоятельность. Остается только пожелать "его картонному величеству" счастливого пути (в смысле, валил бы он отсель!). Помните, как выглядят деревья из папье-маше? Если нет, то быстро вспомните, когда увидите их в игре. Не менее бедно выглядят и устройства, на которых летает главный герой. Нет видимого отображения повреждений, к которым все уже привыкли в аркадах. И как страшный сон – главный персонаж: две перпендикулярные двухмерные пластины вместо лица, нервных просят отойти от монитора!

Отвратительно выглядят и выпадающие полигоны. Только что ты видел голубой горизонт и нечто, напоминающее море, и вдруг в метре от тебя вырастает глухая стена здания! Это полигоны выпали, вместе со стенкой, а потом вернулись. Тем, у кого стоит карточка Voodoo, могу только посочувствовать: игра продемонстрировала редкую антипатию к этому семейству ускорителей, цветовая гамма на редкость глючна и безобразна. На других видеокарточках ситуация не лучше. 32-битный цвет, по заявлению самих разработчиков, "может некорректно работать". Если перевести сие заявление на русский язык, то это означает следующее – забудьте об 32-битном цвете!

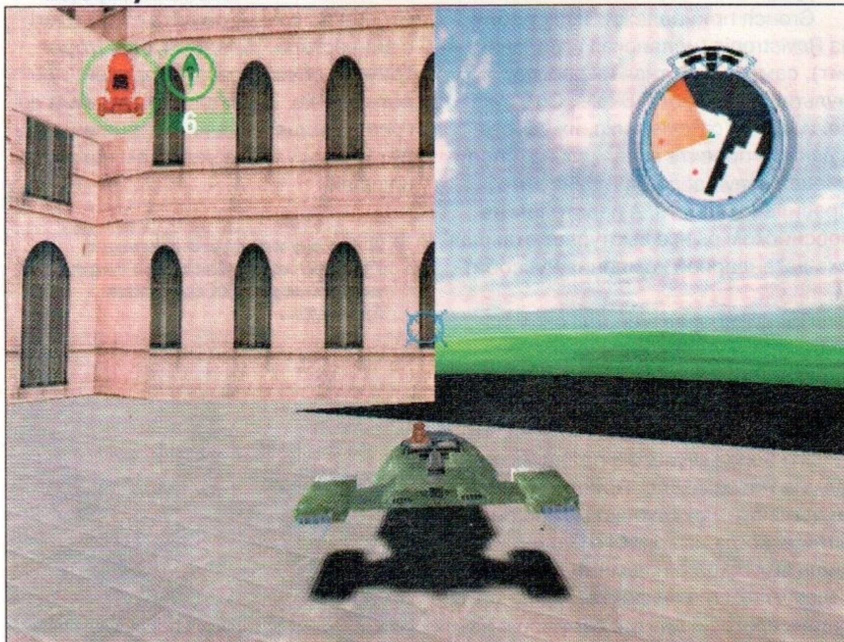
Как обычно, порадовал AI противника и ваших коллег. Если первые еще както шевелятся. бросаются из стороны в стороны (никакой системы в этих бросках обнаружено не было, но все равно это вносит в игровой процесс некую отдушину), то вторые проявляют верх идиотизма, что порядком удивляет: у LucasArt уже давно была разработана для этого движка хорошая система всевозможнейших скриптов.

И теперь о самом главном – собственно игре. Battle for Naboo относится к разряду спинномозговых аркад. И хотя со времен Xatrix в игровом процессе ничего не изменилось, огромный выбор средств уничтожения является большим плюсом данной нетленки, за что создателей можно честно похвалить. Но есть и минус: попытки заставить игрока следовать сюжету, высосанному из пальца, вскоре начинают раздражать и портить атмосферу "большой мясорубки".



▲ Полигоны... Я никак не пойму, в чем секрет, то они есть...

▼ ...то их уже нет!



Вывод: ничего примечательного, кроме глюков, не обнаружено. Невзрачная игра, которую от катка Сергеича спасает лишь старый добрый аркадный дух "уничтожь их всех".

Игровой интерес	■■■■■
Графика	■■■■
Звук и музыка	■■■■
Управление	■■■■■
Ценность для жанра	
Рейтинг	**4.1**

Время освоения: до 0,5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Константин Подстрешный



Мясотоптамия

Варвар Коэн слышал о том, что можно драться честно, но давным-давно решил, что ему это ни к чему.
Терри Пратчетт. Безумная звезда.

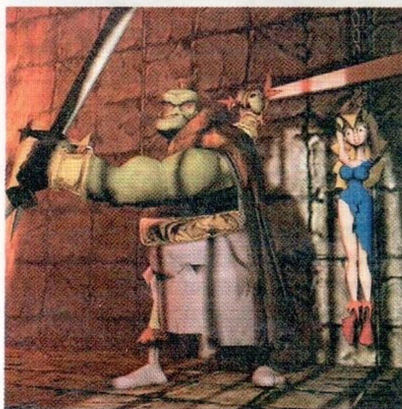
GROUCH

Жанр *Аркада*
Издатель *Руссобит-М*
Разработчик *Revistronic*
Требуется *Pentium 266, 64 Mb, 3D-уск.*
Рекомендуется *Pentium II 300, 128 Mb*

Если бы Принц Персии родился, скажем, в Галлии, если бы он с рожденья не мылся, а брился бы только своим большим мечом и только по не менее большим праздникам, если бы вместо туники и чалмы он носил фамильную набедренную повязку, если бы он не научился разговаривать, предпочитая такой ерунде занятия в спортзале, то тогда его звали бы Грауч...

Во всем виноваты женщины

Для орков, у которых хватило глупости украсть подружку Грауча, все, может быть, и обошлось бы, не будь та голубоглазой фигуристой блондинкой. Зеленым в любом случае досталось бы от придурковатого варвара, но, по крайне мере, он не стал бы их топтать ногами. Варвары вообще очень миролюбивы и пытают своих врагов только в случаях крайней необходимости или плохого настроения. В нашем же случае диспозиция такова: девушка томится в замке, Грауч спешит ей на помощь, нарезая на салат всевозможных драконов, скелетов и каменных троллей. Король орков уже сам не рад, что связался с этой грудой мышц, но тешит себя надеждой, что Грауч утонет в какой-нибудь придорожной канаве (варвар совсем не умеет плавать). Прыгает, кстати, тоже "не фонтан", зато неплохо орудует мечом, топором, булавой и вообще любым оружием, что можно найти по дороге к замку или отобрать у противников. Печально, но Грауч гораздо чаще гибнет, свалившись в пропасть или попав в очередную ловушку, чем от мечей врагов. Драки по-дикарски кровожадны и просты. Чего только стоит "суперудар" - два раза "вперед" - более аскетичного приема вообще представить трудно. Да и чего еще можно ожидать от барбариана? Одна радость – врага, потерявшего обе ноги, можно долго и с удовольствием пинать. Затоптав до смерти парочку черных рыцарей, самоутверждаешься по полной программе.





Грауч из Пуэрто-Рико

Grouch принадлежит перу ребят из Revistronic (испанская игра, значит), самая известная их работа - мультяшный квест 3 Skulls. Собственно, и хватит о Revistronic, их работа в данном проекте минимальна – подумаешь, игру сделали, главное что? Правильно, издать. А издателем на российском рынке выступает ставшая уже легендарной компания Руссобит-М.

Процитировав в апрельском номере фразу из рекламы их "Заброшенной Земли" о "пяти магических свойствах поражающих друг друга", автор этих строк наивно полагал, что ничего более глупого в принципе придумать невозможно. Приятно все-таки осознать, как глубоко можно ошибиться, когда на коробке Grouch увидишь вот такой рекламный слоган: "Впечатляющие эффекты. Разлучайте Ваших врагов в центре взрывов с помощью оружия, дождя, огня, тумана...". Даже наугад выбирая слова из Большой Советской Энциклопедии, невозможно создать что-либо хотя бы относительно похожее на данный образчик лексики. Если хотите сохранить здравый рассудок, не пытайтесь осмыслить эту фразу - она принципиально алогична. С нетерпением ждем следующую руссобитовскую игру (а вернее, коробку из-под нее).

Но если отставить в сторонку ушат ехидства и учебник Розенталя, то Руссобит можно даже похвалить: вместо совершенно убогих аркад и проектов из серии а-ну-ка-заглянем-что-у-нее-там-под-юбкой, эта компания начала издавать нормальные игры. Ей бы еще научиться по-русски грамотно писать – и все отлично будет.

Не будем бить себя в грудь и...

Обойдемся без дешевых криков в стиле "чистый святой геймплей" или "драйв, что мы потеряли". Все гораздо прозаичней. Grouch – аркада. Сложная, как и все настоящие аркады; с полным набором недостатков, как и большинство малобюджетных разработок; красивая, как и все последние испанские проекты; и с призом в виде красавицы в финале, как и все правильные игры. Ваша совесть не будет издавать жалобных стонов, когда вы, пройдя Grouch до конца, решите стереть его с винчестера. Но время, за которое Грауч пробежит свои 8 уровней, пролетит легко, а финальная заставка согреет сердце. На вашем лице еще будет играть улыбка, когда вы нажмете uninstall.

▼ **В конце каждого эпизода Грауча ждет босс, вот такой, например, как мамаша Гратак...**



Игровой интерес	■■■■■■■■□□□
Графика	■■■■■■■■□□□
Звук и музыка	■■■■■■■■□□□
Дизайн	■■■■■■■□□□□
Ценность для жанра	■■■■■■■■□□□

Рейтинг 6.8

Время освоения: до 10 минут
Сложность: высокая
Знание английского: не требуется

Никита Кареев

Иногда они возвращаются...

История этой диковинки началась 10 лет тому назад, в эпоху спектрумов и аркадных игровых автоматов. Нельзя сказать, что 91-й год – это такие уж архаичные времена. Всего десятилетие... Тогда западные игровые клубы были уставлены внушительного размера стальными шкафами – игровыми автоматами. И среди этих "стальных монстров" заметен был Hologram Time Traveler. Ключевое слово здесь - Hologram. Такое название было дано не по прихоти зубастых маркетологов, а имело под собой вполне определенное основание. Проще говоря, созданный компанией Sega игровой аппарат умел отображать некие подобия голограмм. Игровая сцена будто бы парила в воздухе, а оцифрованные с реальных актеров персонажи добавляли еще больше реализма в созерцаемую картину. В связи с этим не удивительно, что данная забава была очень популярна. Но было это все-таки давно и не у нас. Теперь же, на рубеже тысячелетий, Time Traveler возродился разом на персональных компьютерах, игровых приставках и DVD-плеерах. И способна ли эта игра выжить сама по себе, вне большого белого ящика, с удовольствием заглатывающего одну за другой монеты купившихся на красивое шоу зевак?

Домашний кинотеатр наступает

Контора Digital Leisure не делает игр в общепринятом смысле этого слова, она специализируется на создании интерактивных DVD-дисков. Такие ее проекты, как Dragon's Lair или тот же Hologram Time Traveler, – это всего лишь интерактивные фильмы, где происходящее на экране только косвенно зависит от действий игрока. Можно даже сказать, что это игры лишь постольку, поскольку они перешагнули минимально допустимый порог интерактивности. Понятно, о чем речь? Например, показывается сценка, где в игрока стреляют из лука злобные индейцы. Если вы в нужное время нажмете клавишу "вниз", то следом за этим роликом проигрывается следующий, в котором ваш герой приседает и стрела благополучно пролетает мимо. Если же вы не успеете, то сможете поглядеть, как эта самая злодейская стрела вас эффектно и смачно пронзает. Вот и вся философия. А как вы еще представляли себе игры, в которые можно играть на бытовых DVD-плеерах?

Time Traveler

Несмотря на кажущуюся близость к кинематографу, сюжет вполне "компьютерный". Ужасным гением зла Валкором похищена первая красавица на деревне - галактическая принцесса Кай-Ла. Компьютер Федерации срочно подыскивает "добровольца" для спасения из плена дорогой сердцам всей галактики леди. По каким-то неведомым причинам (системный сбой?) выбор сего агрегата останавливается на придурковатом ковбое, носящем, тем не менее, мощное имя Маршал Грэм. И, как говорят в одной популярной телепередаче, "мы просим вас вооружиться пультами и приготовиться нажимать на кнопочки".

В принципе, HTT спокойно проходится за каких-то полтора-два часа, а посему может быть смело включена в программу послеобеденного досуга. Действие игры разворачивается в различных эпохах, начиная с 50,000 года до нашей эры и заканчивая далеким и необозримым 2552-м. Естественно, что нам рады и там, и там. По части вражьих рыл здесь недобора никак не наблюдается: и зомби найдутся, и варвары-индейцы, и ужасные роботы, и даже потерявшие всякую честь и совесть рыцари. Мри – не хочу.

Всего лишь голограмма

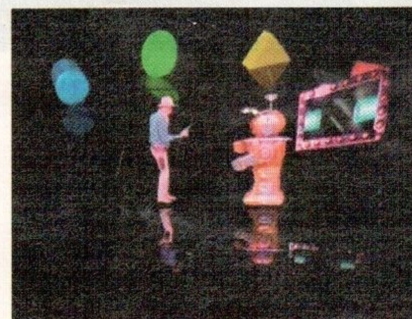
Хотя игра претерпела реинкарнацию аж через 10 лет после своего первого появления на свет, внешний вид ее, по всей видимости, мало изменился. А кое в чем даже уступает оригиналу. Ведь голограммы на наших мониторах пока еще не водятся. Есть альтернативный режим, использующий сине-красные очки для имитации некоторой объемности, но это не идет ни в какое сравнение с тем изображением, что выдавал автомат. По сути - это интерактивное видео в разрешении 320x240 (CD-версия), что, согласитесь, впечатлит не каждого.



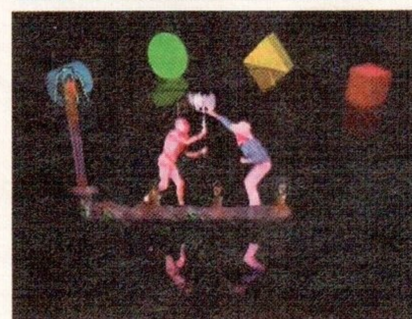
HOLOGRAM TIME TRAVELER

Жанр	Аркада
Издатель	Digital Leisure
Разработчик	Digital Leisure
Рекомендуется	Pentium 200, 32 Mb

В свете всего вышесказанного представляется, что судьба игрушки будет нелегка. Быть может, основным контингентом для HTT будут владельцы игровых приставок или видеопроигрывателей, но никак не наша PC'шная братия. Разве что ради академического интереса... Кстати, где-то в глубине души понимаешь, что игра не так плоха. Она исполнена юмором и нестандартной логикой. Но уж слишком примитивна она для современного геймера. Вот кабы подновить, усовершенствовать – это другое дело. А такая вторая жизнь - она и не жизнь вовсе. Так, ностальгия.



▲ Телепузи... А-А-А! Получи пулю! И еще! Еще!



▲ Не так быстро, кованый, и не таких голыми руками укладывали



▲ А вот и сам галактический мерзавец. Ату его!

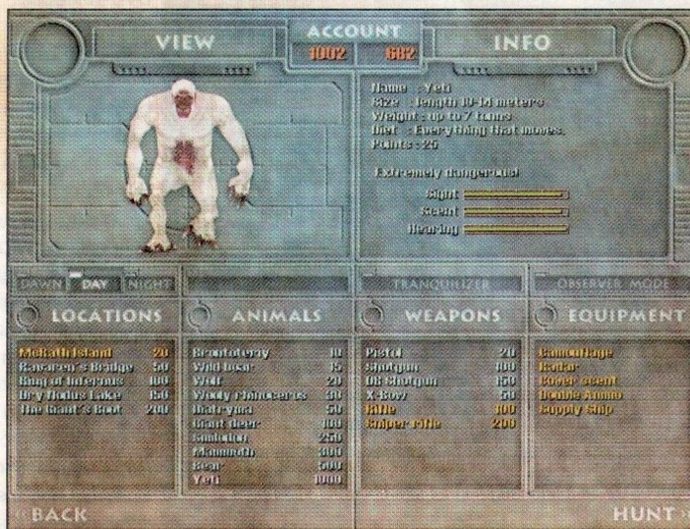
Юрий Пашолок

ОСОБЕННОСТИ НАЦИОНАЛЬНОЙ ОХОТЫ В ЛЕДНИКОВЫЙ ПЕРИОД

CARNIVORES: ICE AGE

Жанр *футуристический симулятор охоты*
Издатель *Wizard Works*
Разработчик *Action Forms*
Требуется *Pentium 266, 32 Mb*
Рекомендуется *Pentium II 300, 64 Mb, 3D-уск.)*

На территории США вот уже несколько лет свирепствуют тяжелые эпидемии. Одна из них – пристрастие к компьютерным симуляторам охоты на оленей. Эта необъяснимая болезнь стала причиной гибели бесчисленных миллиардов ни в чем не повинных рогатых созданий, не способных даже ответить своим обидчикам. На этом фоне весьма интересно посмотреть, что же будет, если подобную вещь создать на территории других суверенных государств. Например, на Украине.



▲ Улыбка Челентано

На самом деле подобные эксперименты на Украине уже проводились, причем не один раз. Они привели к выходу целой серии охотничьих симуляторов Carnivores. Самое удивительное: в отличие от совершенно бестолковых американских продуктов демиургам из Action Forms удалось вывести в свет самобытный и интересный продукт.

Из суперменов в охотники

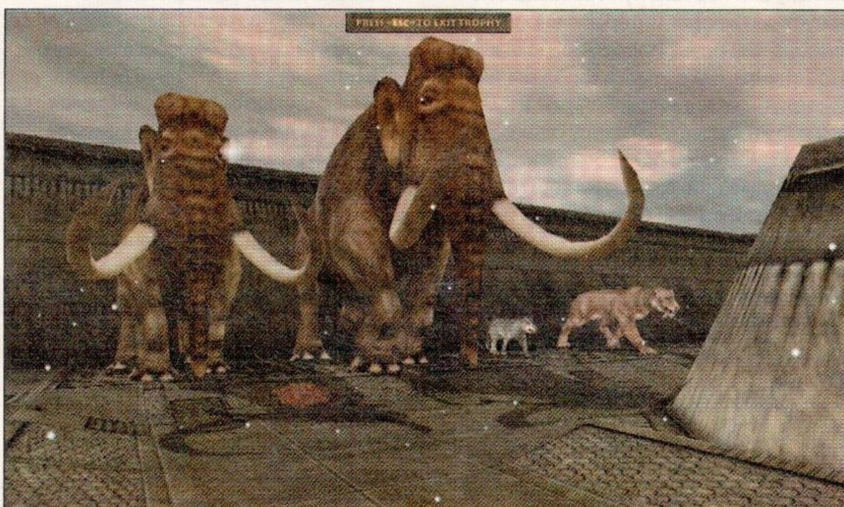
До Carnivores команда Action Forms отличилась очень качественным шутером Chasm. К сожалению, сей самобытный продукт вышел в неподходящее время и затерялся на фоне таких гигантов, как Jedi Knight и Quake 1-2. Однако разработчики не пали духом и принялись с усиленным энтузиазмом корпеть над Carnivores, который, появившись в конце 1998-го года, наделал много шороху среди однообразных виртуальных охот. Образно говоря, из-под пера Action Forms вышел гибрид Trespasser и Deer Hunter. Спустя год, появились Carnivores-2. Визуально игра мало отличалась от первой части, однако изменения все же были значительными. Динозавры поумнели и стали выглядеть реалистичнее, добавилось несколько новых типов оружия. Одновременно с выходом Carnivores 2 был анонсирован адд-он под названием Ice Age, и вот, спустя два года, он появился на прилавках. Вот только адд-он ли?

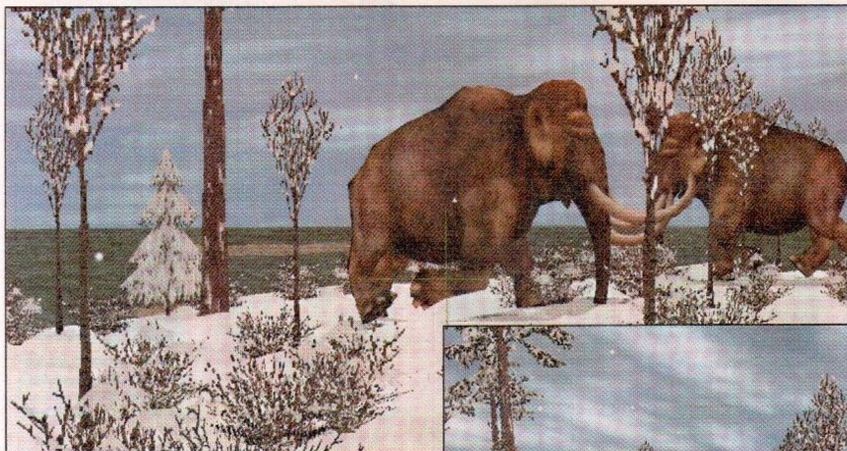


Мыкола, це ж мамонт!

Как это не дико звучит по отношению к симулятору охоты, но Ice Age (так же, как и остальные игры серии Carnivores) обладает весьма оригинальным сюжетом. В далеком будущем человечество обнаружило планету с фауной, идентичной земной времен первого ледникового периода. Естественно, нашлись желающие эту фауну, так сказать, сократить в численности, причем ради развлечения. Одновременно появилась группа людей, мечтающих заработать на этом желании, в результате чего появилась корпорация DinoHunt, стригущая купоны с потенциальных охотников. Короче говоря, вы один из тех, с кого деньги-то и берут. Всех отстреленных животных доставляют на трофейную базу, где вы можете собрать неплохую коллекцию. Памятуя об обществе защиты животных, разработчики сделали альтернативный вариант: вы стреляете не пулями, а транквилизаторными шприцами, так что все остаются живы. За мирную охоту, кстати говоря, очков дают больше.

▼ Это все мое, родное





Как вы уже знаете, имя Carnivores прочно связывают с динозаврами. В Action Forms пошли на радикальное решение, которого от них никто не ждал. Декорации мезозоя исчезли напрочь, вместо них на мониторе предстает во всей красе первый ледниковый период. Естественно, поменялась вся фауна и флора и, вместо велосирапторов, по заснеженным лесам плейстроцена разгуливают саблезубые тигры и мамонты.

Вообще, была б моя воля, я ввел бы всю серию Carnivores в обязательную программу по биологии. Поверьте мне на слово – более наглядного пособия по изучению палеонтологии и представить себе невозможно. Абсолютно все животные и растения соответствуют эпохе, а выполнены они так тщательно, что зачастую принимаешь их за настоящие. Единственной претензией можно назвать то, что к моменту ледникового периода все археоптериксы уже давно вымерли и размерами они были с голубя, а не с орла.

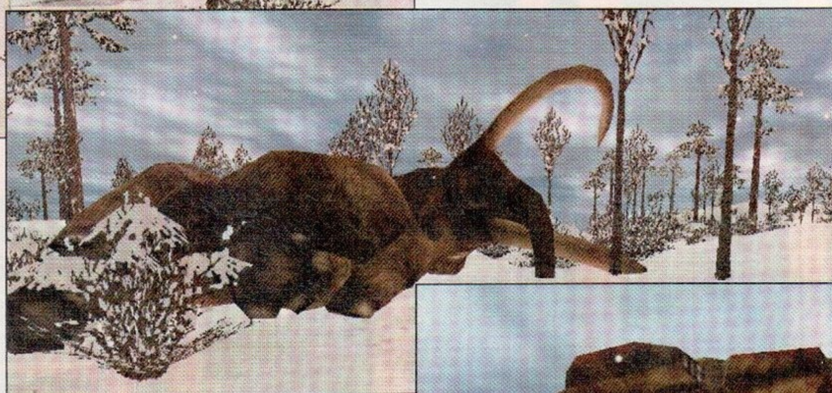
Еще одним преимуществом всей серии можно назвать леса. Action Forms до сих пор удерживают за собой пальму первенства по реалистичности данных зарослей. Правда, на большинстве карт это не столь актуально, поскольку большинство деревьев стоит без листвы (зима, знаете ли), однако на этапах, где холод еще не добрался до суши, растут настоящие непролазные джунгли.

Еще одним серьезным нововведением стало появление кровавого следа. Теперь из тела раненой жертвы течет кровь, которая, как нить Ариадны, ведет нас к цели.

Самое же приятное в том, что все это великолепие стабильно работает даже без акселераторов – редкость в наше время. Удивляет, почему на таком шикарном движке до сих пор не сделан какой-нибудь тактический симулятор. Такая драгоценность пропадает...

Турист или завтрак туриста?

Такой вот вопрос у меня возник после пары часов игры. В Ice Age практически все ваши "жертвы" в мгновение ока могут стать охотниками. Пожалуй, лишь флегматичные мамонты ответят вам в одном случае из ста, да и то, если вы подойдете слишком близко. Чаще всего животные переходят в контратаку, когда их серьезно ранят или загонят в угол, происходит это вполне естественно, именно такой реакции и ожидаешь. Некоторые из них устраивают засады, особенно это любят делать кабаны.



▲ Боишься, слон, за свой хобот?

Однако все эти потуги травоядных ничто по сравнению с тем, как ведут себя местные хищники. Они хитры, коварны и чрезвычайно опасны; по сравнению с ними рапторы просто щенята. Чаще всего они нападают со спины, замечаешь их в последний момент, когда предпринять что-либо практически невозможно. Кроме того, хищники и бегут не как зомби, напрямик, они постоянно петляют, что делает прицеливание чрезвычайно трудным занятием. Пожалуй, самым мерзким созданием из них является гигантская хищная птица Диатрима, родственник страуса. Бегает эта бестия со скоростью экспресса, постоянно меняя местоположение, и чаще всего встреча с ней заканчивается гибелью игрока.

Однако это все цветочки по сравнению с тем, что разработчики выделили на десерт. Это Йети, гигантская обезьяна высотой под семь метров, скачущая вокруг вас со скоростью болида Формулы-1. Чтобы завалить такую гадину, вам придется выпустить почти весь боекомплект, а ее белая окраска позволяет нормально охотиться лишь в джунглях. Кстати, вам эта обезьяна никого не напоминает? Вспоминайте: Quake1, большой, белый, но не холодильник. Догадались?

Однако не отчаивайтесь, под стать противникам у вас и снаряжение. По сравнению со второй частью, оно еще больше расширилось. Арсенал теперь включает в себя восемь видов оружия, и, кроме этого, появились новые пункты и в амуниции, среди которых имеется и карта. Следует сказать, что с появлением карты азарт почти пропадает: игрок спокойно находит свою добычу, это уже не охота, а бойня. Убедительно прошу, уберите ее, попробуйте поиграть дедовскими методами, с помощью манка и собственного слуха!

▼ Клоуны, куда тащите?



Пример для подражания

Несмотря на то, что многие довольно серьезно отругали игру, Ice Age, без сомнения, является лучшим представителем своего жанра. Это единственная игра, где являясь охотником, не чувствуешь себя полностью безнаказанно. Именно благодаря своей атмосферности Carnivores не теряются на фоне разнообразных поделок типа Deer Hunter.

И последнее. В конце прошлого года Action Forms и 3D Realms заключили договор, по которому фирмы совместно будут делать охотничий симулятор Duke Nukem: Engaged Species. Базой для данной игры послужил Ice Age. Появление этого во многом необычного охотничьего симулятора намечается на апрель-май.

Игровой интерес	■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■
Дизайн	■■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■

Рейтинг 7.9

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Бука®

Навигатор Игрового Мира совместно с компанией "Бука" предоставляет возможность приобрести по почте новинки рынка компьютерных игр и проверенных временем хитов.



ВАНГЕРЫ
(1 CD; action/adventure)
Код 109 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 142 Jewel 80 руб.(90 руб.)



РУССКАЯ РУЛЕТКА 2
(1 CD; 3D action/симулятор)
Код 125 Box 260 руб.(280 руб.)
Код 126 Jewel 80 руб.(90 руб.)



Петька и ВИЧ 2 : Судный день
(1 CD; квест)
Код 123 Box 260 руб.(280 руб.)
Код 124 Jewel 80 руб.(90 руб.)



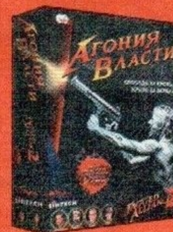
Петька и ВИЧ спасают Галактику
(3 CD; квест)
Код 121 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 122 Jewel 240 руб.(270 руб.)
Код 123 Box 260 руб.(280 руб.)
Код 124 Jewel 80 руб.(90 руб.)



Незнайкина Грамота
(1 CD; обучающая для детей)
Код 117 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 118 Jewel 80 руб.(90 руб.)



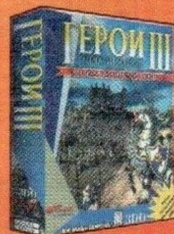
Меч и Магия 8
(2 CD RPG)
Код 131 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 138 Jewel 160 руб.(180руб.)



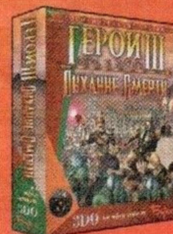
JAGGED ALLIANCE 2: АГОНИЯ ВЛАСТИ (2 CD; стратегия/RPG)
Код 102 Box 300 руб. (320 руб.)
Код 103 Jewel 160 руб.(180 руб.)



Орда: СЕВЕРНЫЙ ВЕТЕР
(1 CD; стратегия)
Код 119 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 120 Jewel 80 руб.(90 руб.)



Герои Меча и Магии 3
(1 CD; стратегия)
Код 111 Box 300 руб. (320 руб.)
Код 112 Jewel 80 руб.(90 руб.)



Герои Меча и Маги3: Дыхание Смерти
(1 CD; стратегия)
Код 113 Box 260 руб. (280 руб.)
Код 114 Jewel 80 руб. (90 руб.)



GTA2 : БЕСПРЕДЕЛ
(1 CD; action/гонки)
Код 100 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 101 Jewel 80 руб.(90 руб.)



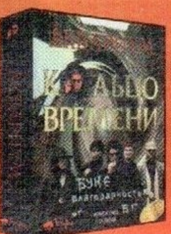
ГРОМАДА
(1 CD; Аркада)
Код 115 Box 260 руб.(280 руб.)
Код 116 Jewel 80 руб.(90 руб.)



ФЛАНКЕР 2.0
(1 CD;симулятор)
Код 127 Box 390 руб. (420 руб.)
Код 128 Jewel 80 руб.(90 руб.)



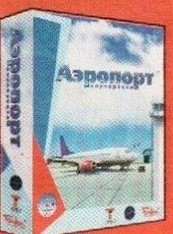
Бременские Музыканты
(1 CD; квест)
Код 107 Box 260 руб.(280 руб.)
Код 108 Jewel 80 руб.(90 руб.)



АКВАРИУМ:"КОЛЬЦО ВРЕМЕНИ"
(2 CD; мультимедия)
Код 104 Box 270 руб. (300 руб.)



ШТЫРЛИЦ
(1 CD; квест)
Код 129 Box 260 руб.(280 руб.)
Код 130 Jewel 80 руб.(90 руб.)



АЭРОПОРТ
(1 CD; экономическаястратегия)
Код 105 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 106 Jewel 80 руб.(90 руб.)



ВОЯКИ
(1 CD; Аркада)
Код 132 Box 260 руб. (280 руб.)
Код 133 Jewel 80 руб. (90 руб.)



КРЕСТОНОСЦЫ МЕЧА И МАГИИ
(1 CD;Action/RPG)
Код 134 Box 260 руб.(280 руб.)
Код 135 Jewel 80 руб.(90 руб.)



РЫЦАРИ ПОДНЕБЕСЬЯ
(1 CD;Action)
Код 136 Box 260 руб.(280 руб.)
Код 137 Jewel 80 руб.(90 руб.)



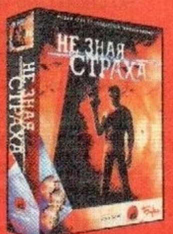
ГОТИКА МАРСА
(1CD;Action/Adventure)
Код 140 Box 260 руб.(290 руб.)
Код 141 Jewel 80 руб.(90 руб.)



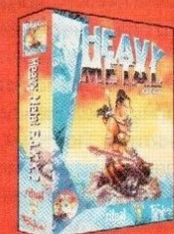
ВТОРЖЕНИЕ: ВЫЖЖЕННАЯЗЕМЛЯ
(1 CD;Стратегия)
Код 145 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 146 Jewel 80 руб.(90 руб.)



ИСТОРИЯ ВОЙН: НАПОЛЕОН
(1 CD;Стратегия)
Код 147 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 148 Jewel 80 руб. (90 руб.)



НЕ ЗНАЯ СТРАХА
(3CD;Приключения)
Код 149 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 150 Jewel 240 руб.(270 руб.)



HEAVY METAL FAKK2
(1 CD;3DAction)
Код 151 Box 270 руб.(290 руб.)
Код 152 Jewel 80 руб.(90 руб.)



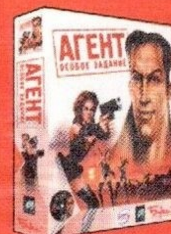
ПОРУЧИК РЖЕВСКИЙ
(1 CD;Квест)
Код 153 Jewel 80 руб. (90 руб.)



Игровая матрица
(1 CD;Сборник)
Код 139 Jewel 80 руб.(90 руб.)



Волшебный Сундук
(1 CD; игры для детей)
Код 110 Jewel 80 руб. (90 руб.)



АГЕНТ
(1 CD;Квест)
Код 173 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 174 Jewel 80 руб.(90 руб.)



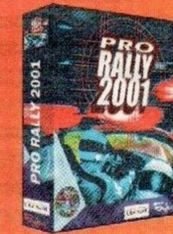
ХРОНИКИ ГЕРОЕВ: ВОИНЫ СТЕПЕЙ; ПРЕИСПОДНЯЯ
(2 CD;Стратегия)
Код 161 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 162 Jewel 160 руб. (180 руб.)



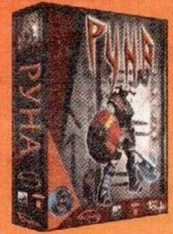
ХРОНИКИ ГЕРОЕВ: СХВАТКИ ДРАКОНОВ; ПОВЕЛИТЕЛИ СТИХИЙ
(2CD;Стратегия)
Код 171 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 172 Jewel 160 руб.(180 руб.)



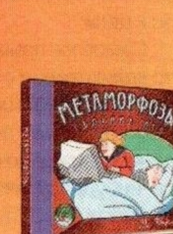
ШЕРЛОК ХОЛМС: ВОЗВРАЩЕНИЕ МОРИАРТИ
(1 CD;Квест)
Код 163 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 164 Jewel 80 руб.(90 руб.)



PRO RALLY 2001
(1 CD;Симулятор)
Код 165 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 166 Jewel 80 руб.(90 руб.)

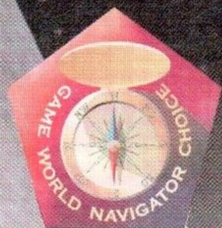


РУНА
(1 CD;Action)
Код 175 Box 300 руб.(320 руб.)
Код 176 Jewel 80 руб.(90 руб.)



Метаморфозы
(1 CD; сборник)
Код 178 Jewel 80 руб. (90 руб.)

Dragon



Философия флагокрадства

TRIBES 2

Жанр командный шутер от первого/третьего лица
Издатель Sierra
Разработчик Dinamix
Требуется P-II 300, 64 Mb, 3D-уск.
Рекомендуется P- III 500, 128 Mb

Здравствуй, мама. У меня все хорошо, нас опять бомбили. Бомбардировщик сбили ребята из взвода ПВО, но вскоре какой-то диверсант подорвал наш генератор. Не понимаю, как он прошел через детекторы движения... Мама, я убил из снайперки шесть человек! А сейчас радары засекли танковую атаку, поэтому я побежал! Когда вернусь – напишу дальше...

История вопроса

Теперь уже сложно припомнить, кто именно первым придумал CTF (Capture the Flag, "Захвати флаг"). Наверняка это был военный человек – гражданским неведом истинный дух товарищества, которым пропитана данная игра. На CTF воспитывалось множество поколений служителей Марса, и по сей день лучшие люди планеты в элитных воинских частях любят коротать вечера за этой игрой. Не верите?! Хорошо-хорошо, малость преувеличил я. Но согласитесь, появление в компьютерных играх режима CTF стало настоящим подарком для крепких духом мужчин. А уж гениальную модификацию Quake – Team Fortress давно пора вовсю использовать в военных академиях. Впрочем, генералитет почему-то не оценил TF (ходят слухи, что им больше понравился Delta Force), в отличие от игрового сообщества, которому пришлась по душе идея нарушения частной собственности на флаги и разделения команды по специальностям.

TF породил множество подражателей. И, поскольку вторая часть игры никак не может выйти в свет даже в виде демо-версии, "подражатели" потихоньку затмевают прародителя.

Пару лет назад создатели серии симуляторов боевых роботов Starsiege (ранее именовавшаяся как Earthsiege) неожиданно выпустили "стрелялку от первого лица" – Starsiege: Tribes. Никакими роботами там уже и не пахло, а сюжетная линия ушла в сторону на много лет и парсек. В игре не было сингла, она изначально ориентировалась на многопользовательский режим. Это вызвало массу критики со стороны обделенных сетью игроков, но те, кто имел возможность поиграть, остались более чем довольны.

Игра не просто унаследовала родовые черты TF – создатели постарались выжать из идеи максимум. Очень быстро Tribes из новичка выросла в достойного конкурента другим сетевым стрелялкам. Теперь это почти стандарт многопользовательских командных игр. По всему миру проводятся чемпионаты, съезды и прочие радостные события. Фаны создают сайты, пишут дополнения и, конечно же, ждут продолжения. Точнее, "ждали", потому как наконец-то после полугодовой задержки вышла вторая часть – Tribes 2.

Вид сверху

У нас в стране Tribes 1 не снискали бешеной популярности. По сравнению с огромными массами трайберов за границей немногочисленные группы отечественных фанов можно по пальцам пересчитать. В связи с этим проводить подробный анализ отличий второй части от первой смысла не имеет. Будем считать, что знакомимся с совершенно новым продуктом.

Tribes 2 продолжает рассказ о нелегких и диковинных судьбах человечества в будущем. Tribes в переводе с английского означает "племена", это небольшие группы людей, сбросившие оковы Империи и ставшие вольными кочевниками. Во второй части "племена" вынуждены забыть старые распри и сообща выступить против нового страшного врага. Биодермы – искусственно выращенные полузвери-полулюди, рабы Империи - восстали против своих хозяев и устремились



▲ Что-то бумкнуло



▲ А он мужчина хоть куда, он служил в ПВО...

в глубокий космос, сметая все на своем пути. Таков незамысловатый сюжет нескольких вводных миссий, главная цель которых – рассказать об основах игры и подготовить новичка к суровым реалиям интернетовских сражений. Разработчики не вняли мольбам о полноценном сингле и ограничились этими тренировочными заданиями и ботами. Боты, кстати, свою задачу выполняют неплохо и на самом высоком уровне сложности вполне могут преподать начинающему игроку пару уроков хороших манер. Но все же тем, кто рассчитывает на сингл, игру лучше не покупать.

Это исключительно сетевая игра. В ней множество различных режимов, начиная с простого “Каждый сам за себя” и заканчивая “Осадой”, когда одна команда штурмует укрепленную позицию другой. Но, разумеется, основной и самый популярный режим – CTF, “Захвати флаг”. Именно вокруг флагов и кипят основные трайберовские страсти.

Оружие победы

В Tribes игрок влезает в шкуру оснащенного по последнему слову техники бойца “племени”. Используется популярная концепция доспеха мобильной пехоты, почти как у Хайнлайна, – броня, персональный реактивный двигатель, современное оружие плюс системы навигации и связи. Старым квейкерам не нужно бояться, что доспех будет как-то замедлять движение. Напротив, реактивный ранец дает невиданную доселе маневренность. Бой в Tribes – это действительно полностью трехмерная схватка, сложная, скоростная и безумно увлекательная. Умело используя рельеф, игрок может развивать огромную скорость, что важно для выполнения боевой задачи и полезно для здоровья под огнем противника.

Все оружие, за исключением разве что пулемета, фантастическое – бластеры, лазерные ружья, плазменные пушки и т.д. Баланс выверен почти безупречно, в игре нет абсолютного оружия. Выстрел из снайперской винтовки не убивает с первого раза даже при попадании в голову. Снаряд из мортиры – самое убойное оружие в игре – может запросто разорвать группу игроков в клочья, но он летит навесом, оставляя за собой заметный хвост зеленого дыма. Опытный игрок может уложить противника за пару секунд, но моментальной смерти, к какой все привыкли после многочисленных “реалистичных” игр, здесь не встретишь – у жертвы всегда есть шанс. Разработчики придерживаются старой доброй идеи - убивать надо уметь. Игроков, которые привыкли сразу хватать что-нибудь слоноубойное и собирать скальпы чемоданами, просят не беспокоиться.

Вместо знакомых по TF классов, в Tribes есть три вида доспехов - тяжелый, средний и легкий. Естественно, приходится выбирать между маневренностью и защищенностью. Кроме того, существуют некоторые ограничения в снаряжении. Например, снайперская винтовка доступна только бойцу в легком доспехе.

Важной частью снаряжения является ранец. В нем можно таскать какое-нибудь полезное оборудование вроде “подавителя” вражеских радаров или ремонтного комплекта. А еще в ранце переносятся разные устанавливающиеся на месте штучки – радары, сенсоры, автоматические турели и т.д.

Сменить доспех или какую-то часть амуниции очень легко – достаточно выбрать необходимый набор в меню и подбежать к специальной инвентарной станции. Вжик - и готово, можно снова в бой.



▲ Спи, моя радость ▼

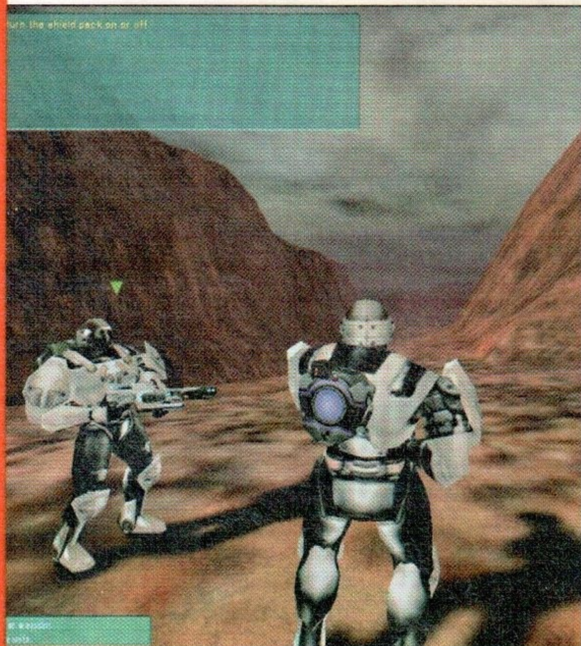


Симулятор + Стратегия?

В Tribes есть две изумительных вещи, придающих игре неповторимый колорит. Во-первых, транспорт. Он делится на наземный и воздушный. Воздушные машины – турбогравы – бывают трех видов: быстрый одноместный скаут, вооруженный спаренным пулеметом, трехместный бомбардировщик и шестиместный транспорт для доставки десанта. Наземные машины: одноместный гравбайк, танк на воздушной подушке и мобильная база, позволяющая создать в тылу врага аванпост. Управление всей этой техникой - дело непростое, требующее определенного навыка, но представьте себе танковую атаку или авианалет с бомбардировкой и высадкой тяжелого десанта! Такое зрелище забудется не скоро.

Во-вторых, в игре есть специальные возможности для управления своей командой. В любой момент вы можете включить персональный тактический дисплей. На карте местности вы видите, где и что делают ваши товарищи, в каком состоянии находится ваша техника и как ведет себя враг. Правда, врага видно только тогда, когда он попадает в зону действия радара, но эту проблему можно решить при помощи переносных сенсоров. Кроме того, тактический дисплей позволяет отдавать приказы своим товарищам. Будут ли они их выполнять, это уже другой вопрос, но если вы привычным жестом выделите группу бойцов и наведете их, например, на вражеский танк, то у каждого появится на экране отметка цели, даже если сам танк они не видят. Каждый из них может принять задание или отказаться.

Разработчики изо всех сил пытались усилить элемент командности, и в результате появилось много вещей, которые наиболее эффективны, когда применяются группой. Например, стреляющую навесом и на огромное расстояние мортиру гораздо удобнее наводить, когда цель подсвечивает ваш товарищ при помощи специального лазера. А в экипаже бомбардировщика вообще три человека – пилот, штурман и стрелок. В игре даже самый простой процесс атаки-защиты требует слаженных совместных дейст-


▲ Мужчины за работой


▲ И чего смеетесь? Вы еще остальных не видели!

вий. Защитники расставляют по периметру автоматические турели, детекторы движения и минируют подходы. Атакующие же через все эти неприятности пытаются пробиться, поддерживая друг друга огнем.

В общем, даже самому избалованному игроку есть чем себя потешить. Можно долго перечислять все задумки игры и все тактики, которые можно с ними напридумывать. Как же все это дело выглядит?

Красота спасет флаг!

Для игры сочинили новенький, блестящий, переливающийся свежими красками движок. Кое-кто высказывал сомнения, что, дескать, новый движок будет таким же пестрым, как и в Quake 3, но дизайнеры постарались на славу. Цветовая палитра и спецэффекты выглядят приятно и не режут глаз. И в то же время все вокруг безумно красиво. Поэтому в первые дни игры у нас были нередки случаи, когда даже бывалые бойцы при виде, например, турбограва, оставляющего за собой пару шикарных инверсионных следов, в восхищении раскрывали варежку и получали от врага "по самое не хочу". Красота вообще страшная сила. Деревья, тонущие в тумане, озера с водой прозрачной, как слеза, или наоборот мутной, как молоко...

Новый движок, так же, как и старый, рассчитан на огромные расстояния. Он без проблем отрисовывает рельеф, воду, достаточно сложные постройки, погодные эффекты (на некоторых картах можно получить удар молнии или метеорит за шкирку), многослойные облака, туман и многое другое. Движок от Tribes 2, кстати, доступен для сторонних разработчиков всего за 100 долларов у компании Garage Games. Правда, с некоторыми оговорками о публикации.

Разумеется, красота требует жертв. Основная жертва – видеокарта. Если Tribes 1 долгое время не признавали за ускоритель ничего, кроме 3Dfx, то во второй части этот чипсет поддерживается с явной неохотой. Больше всего игра любит серию GeForce, хотя и остальные карты все-таки тянут. Для сносной игры подойдет процессор класса Celeron 500, причем Tribes 2 капризна к разгону железа. Остается задать вполне уместный вопрос: кому нужна вся эта красота, если профессионалы, как правило, отключают все ради заветных fps? Тем более сингла нет...

Звук в игре – выше всяких похвал. Если у вас есть сабвуфер – стоять рядом с взлетающим транспортом не рекомендуется. Вообще, игра явно озвучивалась людьми, обожающими низкие частоты: рев биодермов, взрывы снарядов, гудение генераторов, музыка – все это звучит сочно и солидно. Остальные звуки так же хороши. Электроника, как ей и положено, попискивает, в инопланетных болотах квакают инопланетные лягушки и так далее. Звук пролетающего рядом с головой диска-снаряда вызывает мучительное желание почесать четвертый позвонок.

Помимо графики и звука, программисты Dynamix по праву гордятся еще и сетевым кодом. Можно вполне сносно играть при пинге 200 и выше. Трафику набегает 5-7 мегабайт за час.

Разбор полетов

Несмотря на то, что релиз опоздал почти на полгода, багов в игре хватает. Разработчики уже выпустили полдюжины патчей, и конца этой борьбе с тараканами не видно. Кроме того, реализованы далеко не все задуманные функции. Запись и просмотр демо-фильмов, регистрация кланов, переписка по электронной почте и через MIRC прямо из игры – все это добавится позже.

И все-таки, несмотря на все ошибки и недоработки, игра состоялась. И это подтверждает внушительный объем продаж по всему миру. Будут ли играть в Tribes 2 у нас, в России или игра разделит участь своего забытого предка? Ответ на этот вопрос не прост. Конечно, с Интернетом сейчас стало попроще, но все же еще не настолько... Системные требования не запредельно высокие, но опять же - не все их потянут. А главное – народ уже привык к простоте "реализма" игр вроде Counter-Strike. А Tribes 2 – это действительно сложная вещь. Она требует навыка, тренировок и элементарного знания особенностей игры. В ней нужно уметь стрелять – новичку сначала кажется, что попасть хоть в кого-то в принципе нереально. В ней нужно уметь двигаться, потому что кажется, что огромные расстояния отнимают слишком много времени. В ней нужно думать, потому что возможностей для атаки и обороны очень много. Далеко не каждый согласится разбираться во всех этих сложностях. А информации мало, несмотря на то, что оба доменных имени в зоне ru уже заняты. Кроме того, боты, какими бы они умными ни были, никогда не заменят человека. Для настоящей игры нужна команда. Слаженная команда хорошо подготовленных бойцов, которые умеют слушать товарища и выполнять задания, которые на первый взгляд кажутся совсем не интересными. Готов ли к этому средний российский игрок? Это покажет время. Но те, кого не пугают трудности, будут щедро вознаграждены ни с чем не сравнимым ощущением настоящего Боя. И тогда на пыльных дорогах далеких интернетовских планет-серверов останутся и наши следы!

Игровой интерес	■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■
Дизайн	■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■

Рейтинг 8.5

Время освоения: от 1 до 2 часов
Сложность: высокая
Знание английского: желательно

Как бы ни было вкусно молоко...

Кирилл Беляковский

TRANS

Жанр	Action/Strategy
Издатель	WizCom (freeware)
Разработчик	WizCom
Требуется	Pentium 300, 64 Mb, 3D-уск.
Рекомендуется	Pentium III, 128 Mb
Multiplayer	Internet, LAN

Вот ведь как иногда случается, дорогой читатель. Собирается группа товарищей игру сделать, а средств у них кот наплакал. Вот и думают-размышляют эти люди в поисках единственно правильного решения: чем бы им геймеров очаровать? И хорошо ведь, если найдется среди них удалой энтузиаст, который возьмет да и родит из ничего идею необычную, интересную. А нет – так и клон сойдет, но только позаковыристей нужно все завернуть...

Оригинальности нам не занимать

Вот и ребята из WizCom решили выбрать тернистый путь первопроходцев, устремив свои усилия на развитие очень модной концепции скрещивания жанров. Тут и немного стратегии (дабы народ хоть иногда мозги напрягал), и изрядное количество перестрелок между красочными роботами (любители экшена это оценят), и, конечно же, необыкновенной силы сюжет (чтобы было что на коробке писать). Вот вроде бы и все прекрасно, да только одного творцы подобных коктейлей не учитывают: как бы ни было вкусно молоко, заедать его не менее вкусными огурцами крайне не желательно. Надеюсь, объяснять почему не требуется? Вот и в Trans – одно с другим не особо уживается. Только разойдешься крошить противника на железном скакуне – надо срочно переключаться на стратегический экран и раздавать приказы, высматривать бреши в обороне и просто отвлекаться на довольно утомительные микропроцедуры. Ха, скажете вы, автору просто не нравятся стратегии! Нет, совсем наоборот, но дело в том, что стратегическая часть выполнена посредственно, а обращаться к ней приходится излишне часто. Иногда, правда, встречаются эпизоды, начисто лишенные экономической основы: там мы одни или в компании союзников ломимся сквозь оборонительные порядки врага и слезно радуемся незамутненному экшену. Но радость радости рознь: может, на фоне не совсем удачной стратегической части лихие скачки на роботах и вызывают приятные чувства, но сравнивать графические возможности Trans'а с тем же Hostile Waters (близкий родственничек) просто смешно. На крепкого середнячка в плане графики наша игра еще может претендовать, но не более того. Пожалуй, одним из действительных плюсов является сюжет. Хоть он и сделан по образцу небезызвестного блокбастера Matrix, о чем свидетельствует строчка в readme, менее интересным или более предсказуемым он от этого не стал. Хорошая такая история, хотя и без красивых роликов.

Умный робот – живой робот

Отдельно хотелось бы рассказать об AI. Сила и одновременно слабость игры в том, что она оперирует довольно нестандартным набором боевых машин. Это не просто роботы, это роботы-трансформеры. Притом это не какие-то там персонажи мультсериалов и комиксов, а необычные, самобытные "юниты". Вся соль состоит в том, что у каждого из шести предложенных железных болванов есть две формы перевоплощения. А у каждой из этих форм есть свои, подвластные только ей, спецвозможности, свои преимущества и недостатки. Так, к примеру, легкий разведывательный робот может лихо бегать и скакать по пересеченной местности, а встретив на своем пути водную преграду, трансформироваться в еще более быстрого воздушного робота и продолжить свой путь. Честно говоря, не хочется тратить драгоценное журнальное место на описание всех махин и их возможностей, скажу только, что все они очень тщательно продуманы и сбалансированы. С душой их "изобретали", но не осилили AI, которой бы во всем этом разбирался, учитывал все взаимосвязи... Впрочем, местами удачно вышло: иногда слаженные действия нападающего оппонента действительно впечатляют. Группы роботов в зависимости от ситуации грамотно трансформируются и распределяют цели – замечательно! Но вот с тактическими маневрами Trans подкачал. Ну не способен здесь компьютер на какой-то полет мысли и все тут!

Слово за мультиплеером?

Видимо, осознав, что AI не способен в полной мере использовать разноплановость роботов, WizCom приняли верное решение и сделали свою игру бесплатной. Бесплатной для скачивания через Интернет. По их расчетам, сражения во всемирной паутине, где многоцелевые машины будут находиться под чутким управлением людей, привлекут массу народа. Звучит заманчиво... теоретически. На практике же, как водится, Сеть выявила прорехи во внешне идеальном балансе – для победы вовсе не обязательно уметь хитро комбинировать все типы роботов...

***

К сожалению, выбор итоговой оценки идет между "так себе" и "неплохо". На большее, видимо, и не хватило бы прыти, да и смесь жанров в данном случае нельзя назвать удачной. Одну только вещь замечу напоследок: разработчикам все же удалось создать нечто любопытное, достойное нашего внимания, в противном случае мы не писали бы об этом фриварном продукте. Думаю, акулам игроиндустрии стоит приглядеться повнимательнее к авторам Trans'а.



Игровой интерес	■■■■■■□□□□
Графика	■■■■■■■□□□
Звук и музыка	■■■■■■□□□□
Дизайн	■■■■■■□□□□
Ценность для жанра	■■■■■■■■□□

Рейтинг 6.4

Время освоения: до 0.5 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Владимир Чаплыгин
Никита Кареев

Delta Force Trilogy

И две тысячи лет - война.
Война без особых причин.
Война - дело молодых.
Лекарство против морщин.
Красная, красная кровь -
Через час уже просто земля.
Через два на ней цветы и трава.
Через три она снова жива
И согрета лучами Звезды
По имени Солнце...
В.Цой.

Издатель *NovaLogic*
Разработчик *NovaLogic*
Дата выхода *1998, 1999, 2000*

Расшифровка материалов, находящихся в черном ящике сбитого в небе Узбекистана вертолета без опознавательных знаков, показала наличие неизвестно откуда взявшихся трех дисков, посвященных похождениям отряда "Дельта", десятков метров самописной ленты, истраченной на пометку мест базирования виртуальных террористов, и трех факсов по оплате счетов за ночные интернет-игрища от местного провайдера kishlack.ru.

Специально созданный комитет немедленно приступил к работе и выдал подробнейший (правда, несколько неформальный) отчет, с которым вы в данный момент и имеете возможность ознакомиться.

Пятница, 9ч. 48мин. (GMT +03:00), HQ Москва

Первые часы работы с фрагментами черного ящика показали, что его явно использовали не по назначению. Поверхностный анализ заставляет нас подозревать появление на территории Узбекистана вражеских диверсантов, предположительно - представителей элитного американского спецназа, бойцов отряда "Дельта". Пока нельзя уверенно заявлять, с какой целью использовались диски с трилогией Delta Force и постоянное пребывание в сети Интернет. Для выяснения подробностей просим предоставить в наш отдел три компьютера наилучшей на сегодняшний день конфигурации. Без наличия вычислительной техники процесс расшифровки невозможен даже теоретически. С целью экономии времени мы подняли архивы и вот что нашли...

Отряд "Дельта" является составной частью американского спецназа (на территории этой страны спецназ выделен в отдельный род войск). Официальной датой появления принято считать указ Джона Кеннеди 1962 года. "Зеленые береты" подчиняются Командованию специальных операций (КСО). В качестве послужного списка выделяются освобождение Гренады, действия в Сомали, Боснии и Гаити. Наибольшей гордостью считается проведение операции по захвату панамского президента Мануэля Норьеги (20 декабря 1988 года). Отряд понес сравнительно малые по меркам США потери (23 человека) и выполнил поставленную цель. На данный момент пропаганда превосходства вооруженных сил Америки над остальным миром вылилась в различные фильмы по спецназовской тематике (существует ряд картин, посвященных даже этому секретному подразделению). Смеем предположить, что три диска являются как раз частью данной пропаганды, только остается загадкой смысл такой глубокой конспирации. Наш отдел настаивает на тотальном изучении предоставленных компакт-дисков.

Понедельник, 19ч. 26мин. (GMT +03:00), HQ, Москва

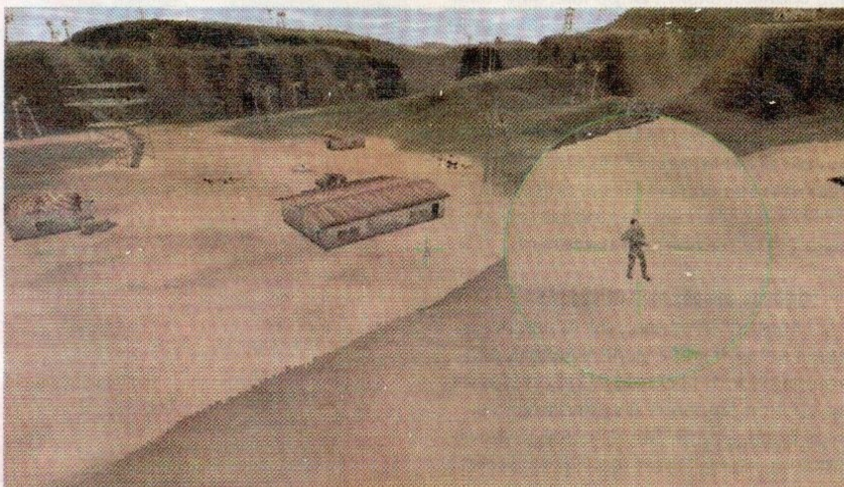
Из припарковавшегося во дворе поверх чьих-то "Жигулей" БТР'а уже выгружается требовавшееся оборудование. Вероятность того, что сержант все же донесет его до нашей лаборатории, еще существует. После установки и настройки немедленно приступим к анализу предоставленного материала.

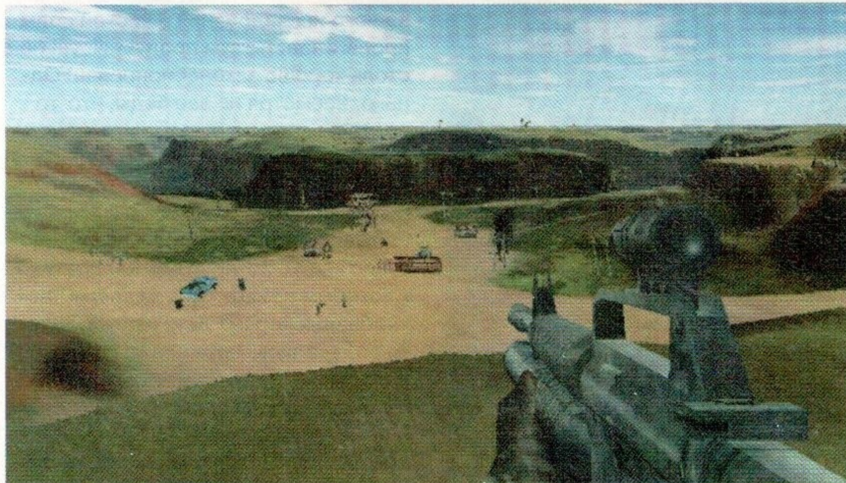
Вторник, 5ч. 23мин. (GMT +03:00), научно-исследовательская лаборатория при HQ, Москва

Победив сон и голод, мы наконец-то разобрались с первым диском. Как мы и предполагали, на нем была записана игра, посвященная боевым действиям антитеррористического отряда "Дельта". Установлено, что сей продукт был выпущен в 1998 году компанией NovaLogic, специализирующейся на военной пропаганде в Северной Америке, а также в тихоокеанском и азиатском регионах.

Дальнейшее исследование показало, что виртуальные боевые действия в игре протекают на открытых наземных территориях Перу, Индонезии, Чада, Узбекистана и Новой Земли. Следует заметить, что качество воспроизведения вышеназванных регионов не претендует на абсолют-

▼ Лишь бы рука не дрогнула




▲ Под таким огнем приходится срастаться с землицей в единое целое

ную достоверность. Да, учтены такие особенности, как, например, национальные языки. Но в то же время не везде соблюдаются столь важные аспекты, как местные климатические условия и особенности быта народов. Такие факты наводят нас на мысли о том, что разработчики уделяли мало времени изучению имитируемых ими регионов.

Вероятно, NovaLogic сфокусировалась на более важных с ее точки зрения деталях. Начнем с экипировки отряда: имеется снайперская винтовка, ружье "Ремингтон" с оптическим прицелом, автоматическая осадная винтовка M4 с подствольником M203, числящаяся на вооружении многих антитеррористических организаций, H&K MP5 с глушителем, пулемет M249, два пистолета, связка гранат, прибор лазерного наведения и нож. Также на задание разрешается брать взрывчатку, гранатомет (легкое противотанковое оружие) или дополнительные патроны. Скажу, что наши специалисты довольно высоко оценили сей набор и особых разногласий по этому поводу не наблюдалось.

Миссии игры изрядно упрощены по сравнению с реальными боевыми операциями и не отличаются особым разнообразием. Несколько спасательных заданий, несколько розыскных, но в основном – ликвидация среднего размера террористических бандформирований. Первоначально предполагалось, что игра являлась специальной программой-имитатором, предназначенной для внутреннего использования в ВС США. Но после откровенных небылиц с бескислородным подводным заплывом в течение семи минут и пробежкой на 150 метров при полной экипировке за 30 секунд все сомнения отпали - перед нами объект массовой пропаганды.

Операции выполняются с напарниками, чьи умения работать единой командой невелики. Особенно на явные провалы разработчиков в области AI указывает спонтанное, а нередко попросту идиотское поведение террористов.

Вместе с тем реализация процесса ликвидации воинствующих субъектов в игре находится на достаточно высоком уровне. По крайней мере, это вызывает интерес, в коем любая военная пропаганда очень нуждается. Особенно забавно, что любого злодея здесь можно убить с одного выстрела даже при попадании в пятку.

После изучения режима "мультиплеер" мы установили причины хранения в черном ящике ленты от прибора-самописца. Оказывается, пассажиры вертолета (мир их праху!) помечали общие действия при штурме базы террористов во время баталий через Интернет.

Учитывая этот факт, мы провели доскональное исследование многопользовательского режима игры в лаборатории. Оборудование, предоставленное в наше распоряжение, позволяло организовать защищенную сеть средних размеров, в которой и проводились испытания. При этом каждый из участников экипировался преимущественно оружием малой дальности, дабы избежать характерной для DF перестрелки с холмов. Оценка результатов неоднозначна. С одной стороны, подтверждены опасения по части высокого интереса к многопользовательскому применению симулятора. С другой – боевые действия теперь напоминают симулятор еще меньше, чем в однопользовательском режиме. Здесь более подходит описание "партизаны в поле", чем "войска спецназа при исполнении".

Резюме: осенью 1998 года разработчики справились с поставленной перед ними задачей практически на "отлично". Такого рода продуктов никто до этого не выпускал. Хотя и недостатков, как вы могли заметить, имеется немало.

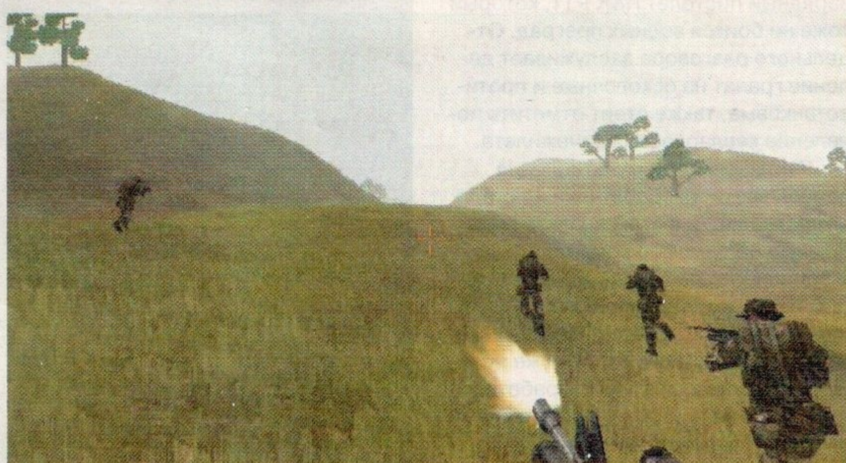
Среда, 17ч. 56мин. (GMT +03:00), научно-исследовательская лаборатория при HQ, Москва

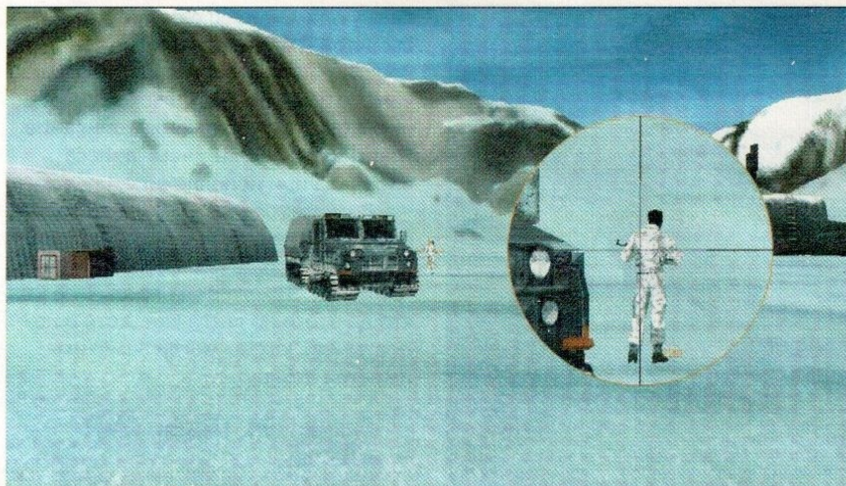
Товарищ полковник, наш отдел находится на грани распада. Привычный график работы не соблюдается уже с пятницы. Лишь к концу рабочего дня мы вспомнили, что забыли выслать полный отчет о содержимом диска с лейблом Delta Force 2.

Набранный опыт позволяет обвинить NovaLogic во вторичности. Смеем предположить следующую версию: на этот раз разработчики, помимо выполнения спецзаказа ЦРУ, решили состричь купоны с фанатов первой серии. Попытка погнаться за двумя зайцами оказалась вполне успешной - аудитория не только сохранилась, но и увеличилась, чему помогала развернутая рекламная акция.

Дабы скрыть вторичность, программисты решили преподнести публике значительно улучшенный движок. Принцип действия оного сводится к сочетанию воксельных ландшафтов с моделями, вылепленными из полигонов. Такая технология воплотилась, неся в своем чреве в качестве рудимента постоянные тормоза и баги. Прошу прощения, но после первой части подобрать иные термины не представляется возможным. Ребята из внешней разведки поговаривают, что DF2 была выпущена на рынок в пику успехов некой Rainbow Six: Rogue Spear (наш отдел планирует впоследствии составить подробный отчет по данной тематике).

▼ Сейчас начнется самая настоящая мясорубка а-ля Стивен Спилберг





▲ Ведь своих же мочим, но того требует сюжетная канва игры

В качестве суждений о вторичности приводим следующие данные. Суть игры не изменилась ни на йоту. Отряду "Дельта" приходится устраивать точечные удары по принципу "лучше мертвый противник, чем натовский патрон в...". Простите, сказывается воздействие американской пропаганды. В качестве новинок и улучшений предлагают иные территории боевых действий, редактор миссий и ряд оригинального оружия.

Одиночная игра располагает 19 сценариями и двумя кампаниями. Дельтовцам предстоит побывать в Антарктиде и Африке, а отдельные миссии предлагают проявить военное искусство в горах Урала (после первой DF смотрится уже менее вызывающе), северной Европы и центральной Азии. Особенно интересно, планируя на парашюте, обстреливать противников с высоты птичьего полета.

Пользуясь всеобщей фанатской нуждой, разработчики поступились даже самым святым – оружием. Помимо проверенных образцов, появились и новинки. M4 Carbine+Shotgun является образчиком отсутствия дани уважения к реальным стволам, ибо настоящий спецназ всегда остерегается таких "гибридов". Наконец-то появились и отечественные разработки – штурмовая винтовка Underwater Assault Rifle специально предназначена для стрельбы под водой. В качестве эквивалента можно назвать пятизарядный пистолет H&K P11, который тоже не боится водных преград. Отдельного разговора заслуживает деление гранат на осколочные и противотанковые, также стоит отметить появление кевларового бронежилета.

Учитывая успех мультиплеера первой части, разработчики не стали мудрствовать и в этом аспекте игры: помимо привычного командного и одиночного дефматча, из не имеющих никакого отношения к симуляторам спецназа шутеров позаимствованы CTF и Царь Горы. Теперь уже нет никакого сомнения, что разработчики погнались за длинным долларом, а не за совершенствованием симуляции боевых действий.

Четверг, 9ч. 30мин. (GMT +03:00), HQ, Москва

Эх, ведь еще на спецкурсе меня учили, что обращаться с объектами подобного рода необходимо с максимальной осторожностью. И ведь как об стенку...

Наша некогда дружная команда неожиданно раскололась. Кто-то до сих пор "тестирует" мультиплеер первой DF, другие, под предлогом поиска некоего "скрытого подтекста" в сингле DF2, вот уже более суток не принимают пищи.

Хорошо хоть, что я вовремя додумался спрятать третий диск в надежном месте.

Так, а куда это направился со взведенной винтовкой наш сержант? Какой "лагерь в двух кактусах отсюда"? Мы в Москве, идиот! А-а-а, держите его!

Пятница, (часы разбились), Химки МО, частная квартира

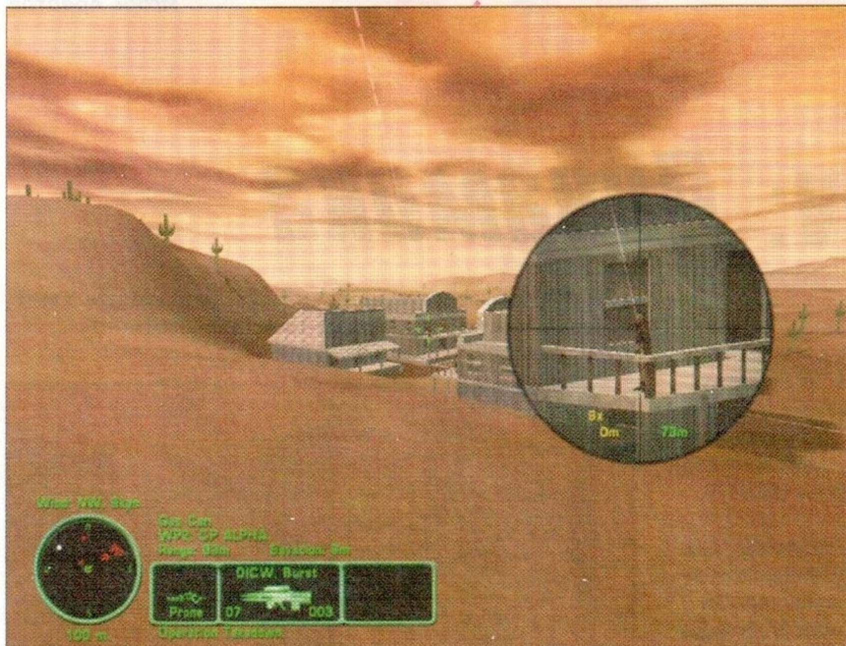
После всего произошедшего вчера я уже не сомневаюсь, что объект нашего исследования – чистой воды пропаганда. Не зря продукт NovaLogic столь хорошо законспирирован. Однако, несмотря на все беды, что-то подталкивает меня закончить исследование. Тем более что последний, третий диск, все же остался в моих руках.

Первое впечатление – все вокруг стало как-то по-другому. Квадратики, к которым привык глаз за время тестирования первых двух частей, куда-то подевались. Неужели та самая поддержка 3D-ускорителей, о которой сообщала внешняя разведка? Так и есть, она. Воксельный ландшафт сочетается с полигональными объектами и персонажами. Древний Египет традиционно для серии DF встречает нас бескрайними просторами, однако уже через несколько минут игрок будет вынужден спуститься вниз, в утробу Сфинкса, где придется долго плутать по узким коридорам с целью зачистки лагеря террористов, расположенного в одной из пирамид. Что ни уровень, то обязательно какая-нибудь мерзкая канализация ждет нас в свои холодные объятия. Бардак. Разве что хоть нашелся какой-то эквивалент надоевшему паханию холмов собственным брюхом, чем мы так усердно занимались во время прохождения первых двух частей.

Но перейдем к более важной для нашего исследования проблеме. Оружие. Его, родимого, стало определенно больше. Теперь для применения доступны такие экземпляры, как Steyer AUG M203, любимый с детства AK-47 и еще несколько приятнейших игрушек. Всего я насчитал около двадцати штук. В качестве постоянной экипировки бойца используется специальный особо навороченный шлем. Думаю, нашему НИИ стоит принять к сведению эту ценную информацию.

▼ Ночью все кошки серы, не говоря уже о боевых товарищах





▲ На этот раз, голубчик, я оказался проворнее, насладись последними секундами, вражина

Теперь стало возможно снимать оружие с убитых террористов, что является опаснейшей пропагандистской идеей. Ошибку разработчики из NovaLogic допустили лишь с внешним видом этого оружия. Не знаю, почему создатели игры пошли на этот шаг, но оружие в DF:LW теперь выглядит, как в DOOM. Проще говоря, оно рисованное. Хорошо, что хоть звучит более-менее реально. Да и вообще озвучка в игре на достаточно высоком уровне.

Докладывать о структуре миссий особого смысла не вижу, так как эта составляющая остается без изменения еще с первого DF: иди туда, убей того, взорви то. Пропаганда для широких слоев населения, одним словом. Напарники по-прежнему с вами и опять играют в игру "поймай снаряд". Враги, соответственно, продолжают свою, начатую еще в первой DF, "ничего не вижу, ничего не слышу, а нутром чую". Ну что же, видимо, того требуют законы конспирации. Ведь не забывайте, что перед нами не просто игра, а опасный продукт для воздействия на умы граждан.

И самый эффективный из способов воздействия, который только использует игра, – это мультиплеер. Тут уж авторы не стали жадничать и наделали столько режимов, что, увидев их, я просто возблагодарил Бога за то, что не оставил этот диск в лаборатории.

Вообще-то пора и мне вытаскивать диск из CD-ROM'а, а то вот уже потянуло. Еще бы – мультиплеер через NovaWorld бесплатный, а у меня тут спецканал протянут. Но нет, не таков народ русский, чтобы так вот вражьи наживки хватать!

▼ Иногда и такая красота попадается, только любоваться некогда - в любой момент могут накрыть



А в рапорте запишем: пропагандистский продукт высокого качества, не считая некоторых недочетов. Только лишь один фактор его значительно портит: все это уже было целых два раза. А повторная пропаганда с одним и тем же содержанием все-таки малоэффективна. Перестает она работать, надоедает. Так что шанс у нас еще есть. Пойду в штаб, наведу там порядок.

Суббота, 19ч. 30мин. (GMT +03:00), дача полковника где-то в МО

Прошу немедленно уволить меня со службы или понизить в звании, т.к. мой отдел не справился с поставленной задачей. Коллектив в течение недели из вымуштрованной команды профессионалов превратился в параноиков. И я не смог им помешать, даже одобрял постоянные сетевые "исследования". А виной всему - присланный для проведения анализа черный ящик. Прошу немедленных действий с Вашей стороны, чтобы вернуть коллектив в рабочее состояние.

▼▼▼ Delta Force ▼▼▼

Игровой интерес	■■■■■■■■■■□□
Графика	■■■■■■■■■■□□
Звук и музыка	■■■■■■■■■■□□
Дизайн	■■■■■■■■■■□□
Ценность для жанра	■■■■■■■■■■■■

Рейтинг 8.8

Время освоения: от 0.5 до 5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

▼▼▼ Delta Force II ▼▼▼

Игровой интерес	■■■■■■■■■□□□
Графика	■■■■■■■■■■□□
Звук и музыка	■■■■■■■■■■□□
Дизайн	■■■■■■■■■□□□
Ценность для жанра	■■■■■■■■■□□□

Рейтинг 7.7

Время освоения: от 0.5 до 5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

▼▼▼ Delta Force III ▼▼▼

Игровой интерес	■■■■■■■■■■□□
Графика	■■■■■■■■■■□□
Звук и музыка	■■■■■■■■■□□□
Дизайн	■■■■■■■■■□□□
Ценность для жанра	■■■■■■■■□□□□

Рейтинг 7.4

Время освоения: от 0.5 до 5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Игорь Арестов

Создай себе Арену.
Часть IV: *Динамика*

Основная Идея

В этой статье я расскажу об особом типе entity – b_model'ях. Они используются для создания дверей, движущихся платформ, триггеров. Их назначение – привнести динамику в мир Quake, создать движущиеся, вращающиеся и тому подобные элементы. При конструировании b_model'ей применяются brush'ы, также к некоторым b_model'ям можно прилепить md3 модель (как пример можно привести уровень Q3DM19, где на платформах стоят светильники).

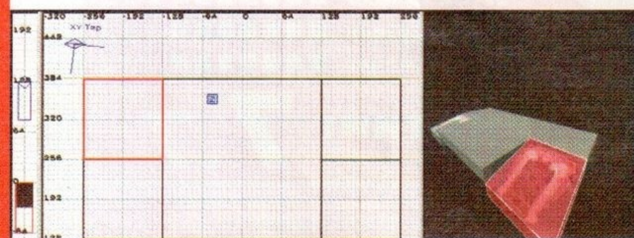
Еще одна сфера применения b_model'ей – триггеры. Триггеры – это невидимые и неосязаемые области, которые активируются некоторым событием и могут сами инициировать события. Например, триггер используют для того, чтобы игрок кричал, падая в пропасть на "черных" уровнях. На полпути стоит большой триггер типа trigger_multiple (см. ниже); игрок, падая, его как бы "задевает", триггер активизирует target_speaker, который в свою очередь воспроизводит файл "falling.wav". Не забудьте, чтобы триггер был невидимым и неосязаемым, необходимо на его brush'ы наложить текстуру trigger из набора common.

При изложении материала я буду использовать термин b_model, чтобы указать на то, что эта entity состоит из brush'ей (двери, триггеры и т.п.). Остальные объекты, не состоящие из brush'ей, такие, как info_player_deathmatch, light и другие, я буду называть просто entity. Хотя нужно подчеркнуть, что в Quake все объекты являются entity.

Для того чтобы создать b_model, надо выделить некоторые brush'ы, затем в 2Dview щелкнуть правой кнопкой, в появившемся контекстном меню выбрать желаемый класс entity. Создание обычного entity отличается только тем, что никакие brush'ы перед созданием выделять не надо. Чтобы "разбить" b_model, то есть удалить ее (но сами brush'ы останутся), используется команда Ungroup Entity в контекстном меню.

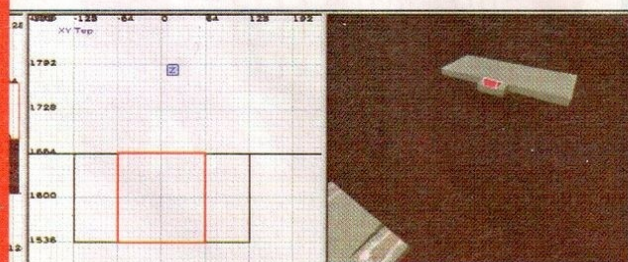
Полигон

Создадим полигон для испытания. Это будет "черный" уровень с несколькими перронами, между которыми будет курсировать платформа. Также создадим "попрыгушки" для более экстремального перемещения.

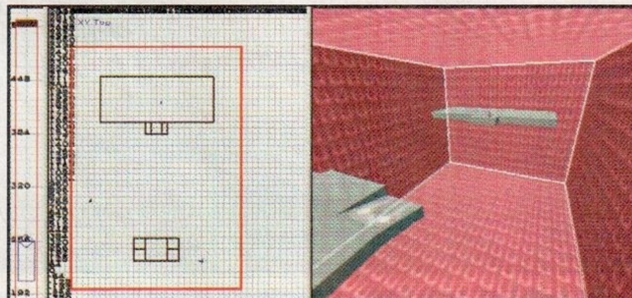


Создайте перрон, как на картинке. Текстура пола – diamond_noisy из набора base/base_floor, а текстура попрыгушки находится в наборе sfx.

Напротив (там, куда направлены попрыгушки) создайте другой перрон, побольше, и с одной попрыгушкой. Он состоит из большого прямоугольника с маленьким балкончиком, на котором расположена попрыгушка. Смотрите рисунок.



На этом уровень пока завершим, создав внешнее ограждение. Это будет большая brush, в которой поместятся все перроны с запасом, а также побольше места внизу, чтобы было куда падать. У меня ее верх в Zview на 512, а низ на –1024. Применим к этой brush'е Selection/CSG/Hollow.

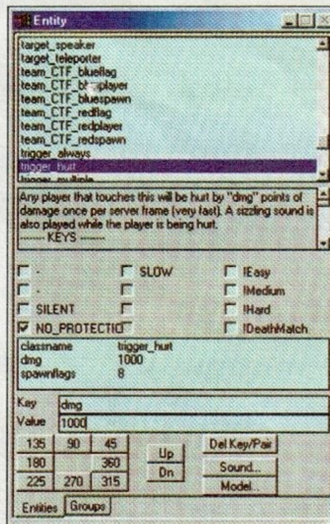


Назначим получившимся brush'ам ограждения текстуру blacksky из набора skies. Остается создать info_player_start на одном из перронов, расставить светильники, и уровень завершен. Откомпилируем и посмотрим в Quake, что получилось.

На первый взгляд, все нормально: вокруг чернота, попрыгушки зазывно мигают. Но при ближайшем рассмотрении оказывается, что они работают не так, как ожидалось, а вернее - совсем не работают. А если свалиться с перрона, то тоже ничего страшного не произойдет, вы будете просто бегать внизу по черноте. В общем, не уровень, а какая-то порнография.

Пропасть

Давайте приведем уровень в чувство и начнем с пропасти. Все, кто в нее падают, должны умирать, и тут нам может помочь trigger_hurt. Он наносит повреждения всем, кто попал в его область. Выделите черный пол и клонируйте его. Полученную brush поправьте, переместите выше и сделайте толще, назначьте текстуру trigger из набора common. Затем, не отвыделяя ее, в 2Dview щелкните правой кнопкой, в появившемся меню выберите trigger/trigger_hurt. Все - b_model готов. Теперь настроим его: нажмите N (или меню View/Toggle/Entity View), поставьте галочку напротив NO PROTECTION (от такого триггера не спасет никакой бронижелет или invulnerability power-up). По умолчанию trigger_hurt отнимает по 5 жизней, но нам этого мало (надо, чтобы пропасть убивала сразу), поэтому в поле Key пишем dmg, а в Value 1000 и жмем Enter. Теперь триггер он будет сносить тысячу хитов. Откомпилируйте уровень – теперь можно смело выполнять акт суицида, бросаясь вниз.

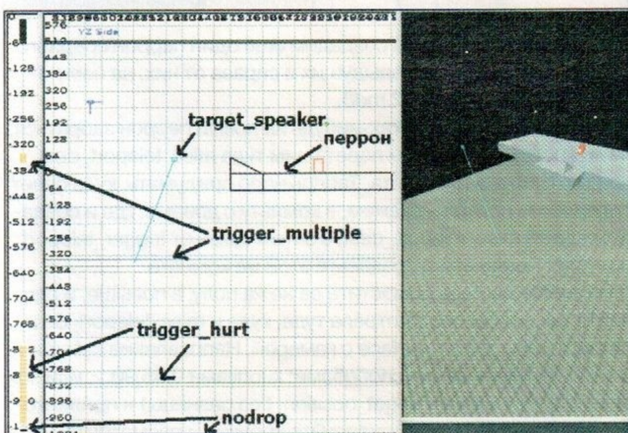


Не хватает только воплей при падении. Опять создаем клон пола, назначаем текстуру trigger, помещаем значительно выше trigger_hurt. Из этой brush'ы делаем trigger_multiple. Trigger_multiple – это такой триггер, который активизируется игроком, притом неограниченное число раз, а если игрок остается в нем, то активация повторяется через некоторый интервал. Этот триггер ничего сам не делает, единственная его цель – дать сигнал для другого объекта. В нашем случае это будет объ-

ект target/target_speaker. Надо, чтобы targer_speaker орал, только когда его активизируют, поэтому поставьте галочку ACTIVATOR. В поле Key напишите noise, а в Value текст *falling1.wav, звездочка указывает на то, то файл будет браться для каждого типа игрока свой, он есть в каждой каталоге с игроком. Чтобы система заработала, необходимо связать триггер со спикером. Отвыделите все, затем выделите сначала trigger_multiple, затем targer_speaker (порядок важен) и нажмите Ctrl+K или меню Selection/Connect Entities. Это установит между ними связь, связь будет направлена от trigger_multiple к target_speaker.

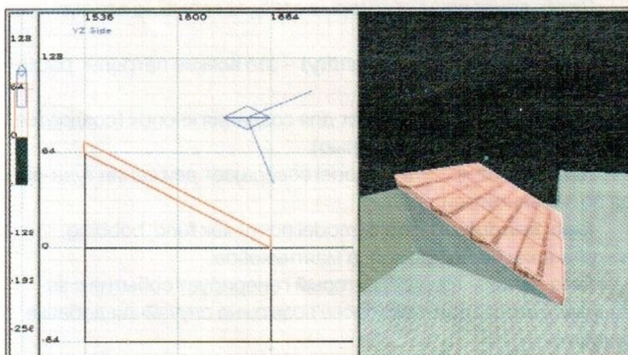
Еще один момент: после смерти несчастного его тушка не должна спокойно висеть на "дне" пропасти. Поэтому сделайте очередной клон пола и поместите чуть выше оригинала. Назначьте текстуру из набора common с именем nodrop – на ней ничего валяться не будет (это не триггер, просто свойство текстуры).

Вот теперь наша пропасть готова принять оступившихся игроков. Посмотрите на "слоеный пирог" сбоку – вот как должны размещаться триггеры и nodrop. Этот вид в 2Dview можно получить, нажав Ctrl+Tab несколько раз.



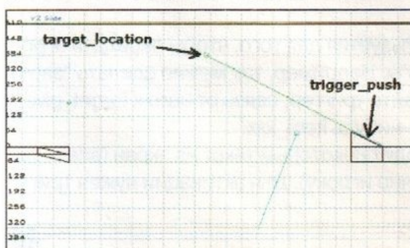
Попрыгушки

Создайте тонкий brush с текстурой trigger на поверхности попрыгушки.



Теперь из него сделайте trigger_push. Это - попрыгушка, направление полета задается следующим образом: создаем target_position и связываем trigger_push с ним. Игрок будет лететь до taget_position, а затем все делает физика Ньютона, то есть дальше он полетит по инерции.

Создаем где-нибудь target_position. Связываем trigger_push с target_position. Так как нам надо, чтобы игрок перелетал на другую платформу, переносим target_position на середину пути от одного перрона до другого; прикиньте на глаз, сколько еще игрок после нее может пролететь. Если сомневаетесь, то откомпилируйте и проверьте попрыгушку.



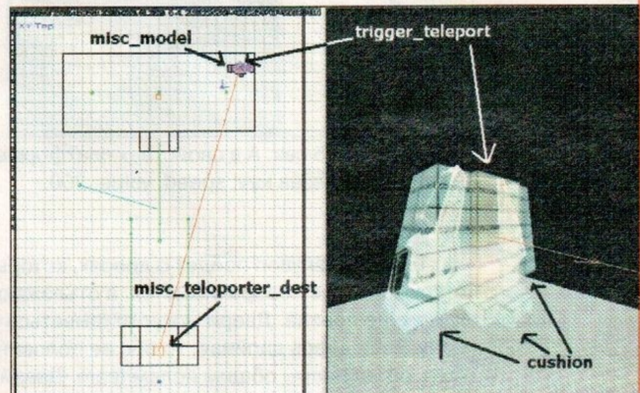
Аналогичным образом создайте попрыгушки на другом перроне; для каждой свой триггер, и свой (а можно и общий) target_location.

Тут есть одна тонкость, Вы, наверное, заметили, что, приземляясь, игрок теряет часть жизней от удара о землю. Этот эффект иногда нежелателен и его можно легко убрать. Делаем тонкую brush, на поверхности, о которую игрок не должен разбиваться, и назначаем ей текстуру из набора common с именем cushion. Не делайте ее слишком толстой – она в игре хоть и не видна, но зато осязаема и может создать эффект "бега по воздуху".

Телепортатор

Тут все тривиально: создаем trigger_teleport из brush'и с текстурой trigger, это вход в телепорт. Где-нибудь создаем misc_teleporter_dest (место, куда переносит телепорт) и связываем триггер с misc_teleporter_dest. Все! Другой разговор, что сам по себе trigger_teleport невидимый, поэтому надо либо самому сконструировать дизайн, либо взять в misc_model какую-нибудь имеющуюся модель телепортера (но не портала).

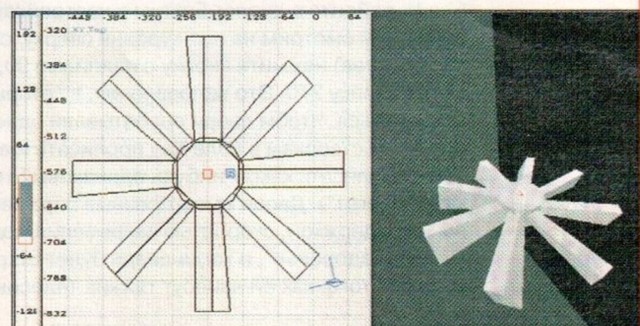
Я на большом перроне создал teleporter/teleporter.md3. Затем внутри этой модели создал bursh для триггера, преобразовал ее в trigger_teleport. На маленьком перроне создал misc_teleporter_dest и связал его с trigger_teleport. Игрок после телепортации будет смотреть туда же, куда и misc_teleporter_dest, поэтому я повернул его (используя настройки Entity) лицом к большому перрону (это 90 градусов, по умолчанию все entity смотрят направо в 0 градусов). Так как misc_model не осязаем, надо в него поставить brush'ы с текстурой player_clip из набора common, тогда игрок не сможет сквозь них пройти, но пули пролетают беспрепятственно. Чтобы это убрать, лучше вместо player_clip использовать уже знакомый cushion.



Пропеллер

Давайте, чтобы усугубить ситуацию, между перронами создадим большой вращающийся винт. Сперва сконструируем его из brush'ей, ну, например, такой как у меня. Текстуры можете использовать любые, но обязательно надо создать brush, через которую пройдет ось вращения, у меня на рисунке эта brush выделена, ее текстура origin из набора common.

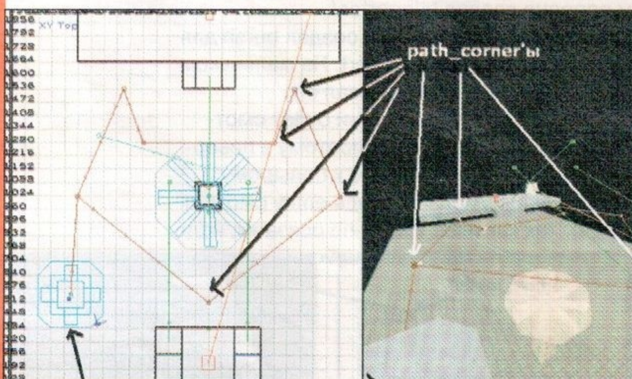
Выделяем все brush'ы кулера, включая origin, и создаем из них func_rotating. По умолчанию func_rotating крутится вокруг оси Z, что нас вполне удовлетворяет. Разместите кулер между платформами, но ниже триггера, отвечающего за крик. Сделайте какую-нибудь опору, чтобы он не висел в воздухе. Создайте trigger_hurt, чтобы игроки, упавшие на кулер, умирали. Можно назначить шум (ключ: noise, значение: имя файла), но, к сожалению, в Quake3 я так и не нашел подходящего звука.



Подвижная платформа

Спроектируйте и постройте платформу, затем создайте brush с текстурой origin (там, где мы хотим, чтобы был двигатель), затем все brush'ы собираем и делаем из них func_train. В настройках (нажмите N) в Key вводим model2, а в Value – models/mapobjects/jets/jets01.md3 - это модель выхлопа.

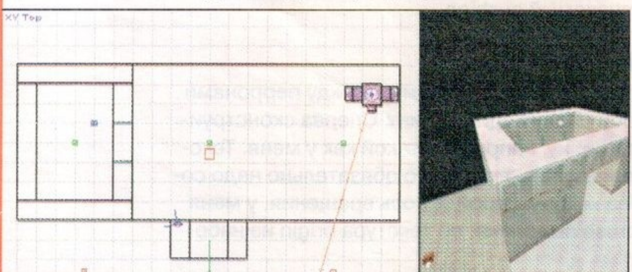
Теперь необходимо задать путь, по которому наша платформа будет двигаться. В Quake это набор path_corner'ов, соединенных последовательно; каждый path_corner может изменять скорость движения платформы и даже приостанавливать ее. Создаем сеть path_corner'ов. Когда все готово, выделяем пару соседних path_corner'ов и, нажав Ctrl+K, соединяем их. Один из них отвыделится, а второй, к которому ведет связь, останется выделенным. Так последовательно можно обозначить весь путь, последний path_corner мы соединим с первым. Свяжите наш func_train с одним из path_corner – отсюда платформа начнет движение. Скомпилируйте уровень и посмотрите, как двигается платформа, не наползает ли она на перроны, можно ли на нее залезть и так далее.



Давайте сделаем так, чтобы платформа притормаживала у перронов, для этого у соответствующих path_corner'ов введите пару key: wait, value: 5, это заставит платформу делать остановку на 5 сек. А в свойствах платформы ускорьте ее в два раза, указав key: speed, value: 200.

Двери

Теперь разговор пойдет о дверях, которые в Quake3, открываясь, не поворачиваются, а отъезжают в сторону, как в купе поезда. Двери могут открываться в любую сторону. Если дверь двойная, то обе ее половинки должны быть объединены общим полем team. Давайте как раз и сделаем двойную дверь.



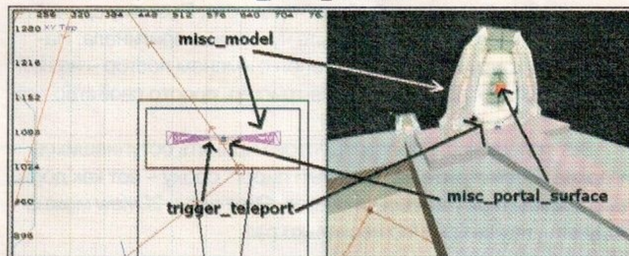
Сначала соорудим какое-нибудь строение на большом перроне. Толщину стен сделайте 64 единицы, то есть одну большую клеточку. Вот я построил простенькое ограждение, ширина прохода – 2 большие клетки.

Теперь приступим к созданию собственно двери, ее толщина будет 32 клеточки, текстура shinymetaldoor_outside из набора base/base_door. Дверь состоит из двух половинок, каждую в отдельности сделайте func_door'ом. Нажав N, войдите в диалог Entity и в настройках северной двери (мы смотрим на план уровня сверху, север вверху, запад слева) нажмите кнопку с надписью 90, а для южной двери кнопку 270. Это направления, в которых двери будут открываться. Чтобы двери срабатывали одновременно, надо обеим створкам в поле Key прописать team, а в поле Value прописать какой-нибудь одинаковый текст (например, "doors1"). Двери имеют разные параметры для управления задержкой, скоростью закрывания, также можно назначить "здоровье", и тогда дверь будет открываться только после того, как ей нанесут тяжкие телесные повреждения.

Портал

Портал действует как обычный телепорт, отличие лишь в том, что через него видно, куда игрок перенесется. Порталы надо использовать осторожно, они влияют на производительность игры весьма существенно. Старайтесь, чтобы портал не показывал какие-то архитектурные изыски.

Портал состоит из trigger_teleport с misc_teleporter_dest (уже знакомой системы телепортации), а также misc_portal_surface, которая показывает, куда вы перенесетесь, и misc_portal_camera – камеры, чье положение определяет, что покажет misc_portal_surface. Камера ни в коем случае не должна смотреть на misc_portal_surface.



Для нашего портала создадим еще один перрон среднего размера, выше двух предыдущих и справа от них, на нем поместим portal_2\portal_2.md3.

Чтобы было можно как-нибудь на новый перрон забраться, не мудрствуя лукаво, мы перетащим туда misc_teleport_dest нашего старого телепорта. Теперь надо придумать, куда будет переносить портал – скажем, в комнату с дверью, где и создадим новый misc_teleport_dest, а затем связь от trigger_teleport портала. После этого создаем в этой же комнате misc_portal_camera, поместите ее не на полу, а повыше, и сделайте так, чтобы она смотрела туда, куда и misc_teleport_dest, свяжите misc_portal_surface с камерой. Направление камеры можно задавать двумя способами: кнопками 0,45,90,... или создав info_notnull (или target_position, без разницы) и прилинковав камеру к нему. Скомпилируйте уровень и посмотрите, что вышло. Если изображение в портале кверху ногами, то в свойствах misc_portal_camera пропишите roll 180, если изображение на боку, то попробуйте roll 90 и roll –90.

Из нерассмотренного

Здесь приведены некоторые entity, которые не вошли в наш уровень.

Класс ammo_xxx (это entity) – это всякие патроны, раскидайте их по уровню.

func_button – применяют для создания кнопок (создается связь, скажем, кнопки с дверью).

func_bobbing – эта b_model совершает движения туда-сюда по заданной оси.

func_pendulum – эта b_model почти как func_bobbing, но движение не по прямой, а маятниковое.

func_timer – триггер, который генерирует события с заданным интервалом wait (также возможна случайная добавка random).

info_null – это простой entity; привяжите светильник к нему, и он из точечного превратится в направленный.

info_notnull/target_position – также простой entity, используемый обычно для задания направления.

info_player_intermission – камера, которая показывает вид уровня после фраглимита.

Классы item_xxx, holdable_xxx – тут всякие power-up'ы, жизни, бронежилеты и прочее.

Класс shooter_xxx – стрельба, активируемая каким-либо триггером.

target_give – используется для того, чтобы передать игроку некоторые power-up'ы. Например, так можно сделать "заряжалку жизнями". Создайте триггер, связь от него к target_give, а от target_give к каким-нибудь item_xxx.

target_print – выводит некоторый текст на экран (всем, какой-то команде или лично игроку). Для активации нужен триггер.

Стоит ли сожалеть?

Не так давно появилось сообщение о банкротстве фирмы Mythos Games и прекращении работ над проектом The Dreamland Chronicles: Freedom Ridge. Не знаю, как кого, а меня это даже обрадовало. То есть не то, что фирма обанкротилась, а то, что этого "настоящего продолжения знаменитого X-COM" скорее всего не будет. Вам это кажется странным? Сейчас я объясню свою позицию, но сперва - небольшое отступление.

Возьмем мою любимую Цивилизацию. Думаю, никто не будет спорить, что настоящим ее продолжением является не Test of Time, и не Call to Power, а Alpha Centauri? Можно поразному относиться к этим трем играм, кому-то нравится одно, кому-то другое, но вот с тем, что Call to Power – это "игра по мотивам", Test of Time – "то же самое, но в другой упаковке", спорить вряд ли кто будет. И только Альфа Центавра действительно является продолжением и развитием Цивилизации. Смотрите сами: геймплей практически не изменился, все, что нравилось игрокам в оригинале, любовно сохранено, ну а все, что их раздражало, переделано или выкинуто. Улучшено именно то, что нуждалось в улучшении (дипломатическая система, боевые действия, AI). Кардинальных новшеств немного (трехмерный ландшафт, государственные границы, создание собственных юнитов), но все они добавили игре новые грани.

Короче говоря: Сид Мейер, занимаясь игрой, думал прежде всего о том, чтобы в нее интересно было играть, а не о том, как она будет выглядеть. Причем явно угодить он хотел игрокам старого закала, ветеранам, так сказать.

Теперь вернемся к Dreamland Chronicles. Вроде бы, с ней все обстояло нормально, делали ее братья Гэллопы, принимавшие участие в создании самого первого X-COM и полностью создавшие третью часть (Apocalypse). Но с чего они начали работу над новой игрой? С графического движка. Все, что писалось и говорилось о Dreamland Chronicles, в той или иной мере относилось именно к движку. Постоянно расписывалось, как красиво будет выглядеть игра, но почти ничего не говорилось о том, как, собственно говоря, будет выглядеть игровой процесс.

А теперь я спрошу тех самых ветеранов виртуальных боев, ну что может добавить к бессмертной серии самый распрекрасный движок? Что изменится оттого, что стены домов будут не просто бесследно исчезать в пламени взрывов, а красиво рушиться с соблюдением всех законов физики? Станет ли игра интереснее оттого, что алиены будут не спрайтовыми, а полигональными?

Нет, я понимаю, что выпустить сейчас игру на движке того же самого Апокалипсиса было бы глупо (хотя лично я бы такую игру принял благосклонно). Новый движок нужен, но начинать работы над игрой с него - ставить телегу впереди лошади. Прежде всего, разработчика следовало бы подумать, как перенести в новую игру неповторимую атмосферу "того самого X-COM". Что нужно было бы взять из старой игры без изменений, что нового допустимо в нее привнести, от чего можно отказаться без ущерба для духа игры. Ну а уж потом решать, какой движок для всего этого нужен, и приступать к его разработке. Поступив же обратным образом, разработчики недвусмысленно заявили, что они собираются делать СОВСЕМ ДРУГУЮ игру, используя для ее раскрутки имя знаменитой серии.

А что в этом плохого, можете вы меня спросить? Если бы игра получилась красивой и интересной, то какая разница, сохранила ли она органическую связь с прародителем? Поясняю: игру ждали, прежде всего, упоминавшиеся уже ветераны, надеясь "вспомнить молодость", погрузиться в незабываемую атмосферу. Ну а в результате испытали бы жуткое разочарование. Признаюсь честно, мое резкое неприятие Civilization: Call to Power как раз и вызвано тем, что я ждал одного, а получил совсем другое. Если бы игра с самого начала не имела в своем названии магического слова "Civilization", вполне возможно, она бы мне понравилась (есть в ней определенные положительные моменты). То же самое наверняка произошло бы и в этот раз. В результате хорошая (возможно) игра была бы незаслуженно обругана значительной частью игровой общественности.



Перейдем к молодежи. Народилось уже целое поколение игроков, в глаза не видевших ни одной из игр сериала, но много о них слышавших. Они уверены, что сектоиды жили на Юпитере, главным недостатком второй части считают невозможность торговать оружием, а в третьей части полагают основной трудностью попасть курсором в летающую тарелку. Так вот, познакомившись с Dreamland Chronicles, такая молодежь, так сказать, на законных основаниях могла бы считать, что знакома с X-COM не понаслышке. Между тем, на деле-то она об X-COM так ничего и не узнала бы. В результате углубилась бы пропасть между поколениями "отцов и детей".

Как видите, ничего хорошего из выхода Dreamland Chronicles под эгидой Mythos Games получиться бы не могло. Теперь же, если издатели (т.е. фирма Virgin Interactive, к которой перешли все права и наработки по игре) задумают доделать игру, они поручат сделать это совсем другим людям, не имеющим славы "создателей того самого X-COM". Всем будет ясно, что это будет не продолжение сериала, а отдельная самостоятельная игра. И отношение к ней будет соответственное.

Владимир ВЕСЕЛОВ



▲ А по адресу http://stores.demonpowertrader.com/mythos (на момент написания этой заметки "временно прекратили продажи") Mythos Games потихоньку начала распродавать сувениры так и не состоявшейся рекламной компании Dreamland Chronicles, от безысходности, не иначе...

ПО ДАННЫМ РАЗВЕДКИ

Павел Шумилов

Новости

Нынешний выпуск новостей будет немного необычным, тематическим. Основное внимание в нем уделено новым проектам передовиков производства стратегических игр, титанов, имена которых известны всем сознательным игрокам, слонов, на которых держатся плоские, как наша Земля в представлении древних людей, RTS. Вообще наших героев трое, как и мифологических слонов, – и плоскость на их спинах, по заветам Евклида, держится незыблемо, и сообразить при случае можно. Однако речь пойдет только о двух. Попробуйте догадаться, о ком именно, если известно, что о Blizzard не будет сказано ни слова. А пока вы, заинтригованные донельзя, переводите взгляд в конец блока новостей в поисках ответа, поговорим о других событиях в игровом мире.

Джентльмены у дачи

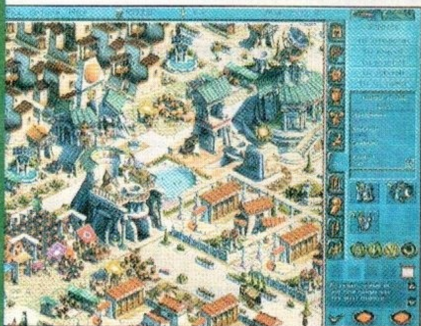
Вскоре появится продолжение эпопеи Star Trek: Starfleet Command

На второй квартал сего года Interplay наметила выход в свет адд-она к Starfleet Command 2, игры в наших суровых краях малопопулярной. Что вторая часть, что первая лавров не добыли. Продукт на любителя, для большинства нормальных людей скучноват. Хотя, если адд-оны выпускают, значит, это кому-то нужно? Называться он будет Orion Pirates. Проект планируется самодостаточным и не требует наличия оригинальной версии. В битву вступают восемь картелей, состоящих из наемников, преступников, космических бомжей и прочих отбросов Федерации. Новая кампания, новые сценарии, спецпредложение для фэнов – три миссии, основанные на телеэпизоде "A Piece of the Action". Безусловно, новые типы фазеров и даже - мама дорогая! - тяжелое фотонное оружие (что бы это ни означало). Фанаты в восторге.

Повелитель Атлантиды

И еще один адд-он: к Зевсу едет Посейдон

Sierra анонсировала продолжение своего недавнего хита Zeus: Master of Olympus. Поняв, что название Zeus: Poseidon звучит нелепо, игре дали заумное имя Zeus Official Expansion: Poseidon. Как будто были неофициальные expansion'ы... Над адд-оном трудится все та же Impressions Games, продолжающая разрабатывать золотую жилу градостроительных стратегий. Игровой процесс, по сравнению с Зевсом (да что уж там, по сравнению с Клеопатрой, Фараоном и Цезарями), практически не изменится, поменяется антураж. Нам предстоит на протяжении 25 эпизодов руководить таинственной Атлантидой, основывать колонии в древней Америке, Африке, Европе и Азии (как это атланты, интересно, до Азии дотянулись), торговать с древними цивилизациями. Обещаны новые виды натурального хозяйства (будем пасти скот), новые герои и боги, невиданные монстры: сфинксы, гарпии, химеры... А на закуску – редактор сценариев.



Итак, пришло время раскрыть карты. Кто же эти слоны, прятавшие лица под масками мамонта и динозавра? Конечно, компании Westwood Studios и Ensemble Studios, кавалеры ордена овечки Долли всех степеней. Признавайтесь, кто не слышал о сериях Command & Conquer и Age of Empires? Честно справившиеся с загадкой могут взять с полки призовой пирожок и с чувством глубокого удовлетворения продолжать чтение, остальные читают голодными.

Последний бойскаут

Westwood разрабатывает продолжение Red Alert 2



Кто бы сомневался, что мыльные оперы от Westwood бесконечны в принципе. На E3 будет представлен Command & Conquer: Yuri's Revenge, очередной expansion pack, на сей раз продолжающий события Red Alert 2. Игра, казавшаяся серьезной в далеком 1996, выродилась в фирменный цирк. О чем тут говорить, если сами разработчики характеризуют созданный ими мир как "fun universe". Будем веселиться. Действие игры происходит спустя пару месяцев после победы союзников. Странно, что-то я не помню, чтобы союзники хоть раз одолели непобедимую и легендарную Красную Армию. Нам предложат по семь миссий за каждую сторону и много новых мультиплеерных карт (кстати, карты для RA2 в Westwood продолжают штамповать и выкладывать на сайте до сих пор). Поистине эпичен размах проекта. Можно покататься по развалинам Фриско или Сиэтла, но эта возможность меркнет в сравнении с боевыми действиями в Сиднее, Каире, Антарктиде и даже на Луне. Обещано три десятка новых юнитов и зданий. Открывают парад уродов мутант, переворачивающий вражескую бронетехнику, и девушка-снайпер, после выстрела которой от вражеского пехотинца остается лишь облачко зловонного газа. Вне конкуренции секретный Юркин "харвестер и refinery в одном флаконе", полезные ископаемые добывает посредством рабов с лопатами. В случае опасности трудяги будут этими же лопатами защищать социалистическую собственность от расхищения. Точно, стройбат. А при мысли о том, какие там будут видеоролики, мне уже становится не по себе.





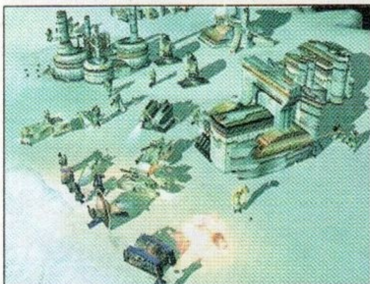
Возвращение на Арракис

Westwood обращается к истокам, одновременно осваивая третье измерение

Первой была Dune 2. Затем Dune 2000. Сейчас Westwood разрабатывает Emperor: Battle for Dune или, про-



ще говоря, Dune 3D. Готов биться об заклад, со временем мы обязательно увидим переиздания Дюны, адаптированные к новым технологиям, Dune Massive Multiplayer Online, какую-нибудь Dune VR, разворачивающуюся в виртуальной реальности, et cetera... Поклонники творчества Фрэнка Херберта могут огорчаться или, напротив, веселиться и ликовать. Разработчики не собираются пересказывать его книги, они просто берут за основу детально проработанный фантастический мир. В схватке за обладание Арракисом сходятся, как обычно, три дома: доблестные Atreides, злобные Harkonnen и таинственные Ordos. Дома вовсе не идентичны, различаются строениями, войсками, подходами к ведению боевых действий. Ордосы, к примеру, полагаются на шпионаж, диверсионные операции, хитрость и скрытность. Кто всех победит, того и спайс - главное и единственное богатство планеты. А спайс... Впрочем,

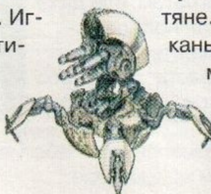


к чему эти отступления, почитайте лучше Херберта. Кампания обещана нелинейная, мы сможем выбирать направление следующего удара, исходя из собственных сил и предпочтений. Так что вместо пяти десятков заданий каждая из сторон сможет прийти к успешному финалу кратчайшим путем - примерно за 13 миссий. Естественно, самый короткий путь является самым трудным, для облегчения задачи можно вступить в альянс с одной из менее значимых фракций: Фримэнами (не Гордонами), Сардаукарами, торговцами оружием или Космической Гильдией, но тогда придется помогать союзникам. По пятьдесят миссий за каждый дом плюс возможность идти разными путями – похоже, игра может увлечь надолго. А ведь будет и многопользовательский режим (LAN, Internet), специальный сервис для побоищ в онлайне, возможность играть сообща. Главный вопрос – сможет ли трехмерность все это испортить? Ответ мы получим уже летом.

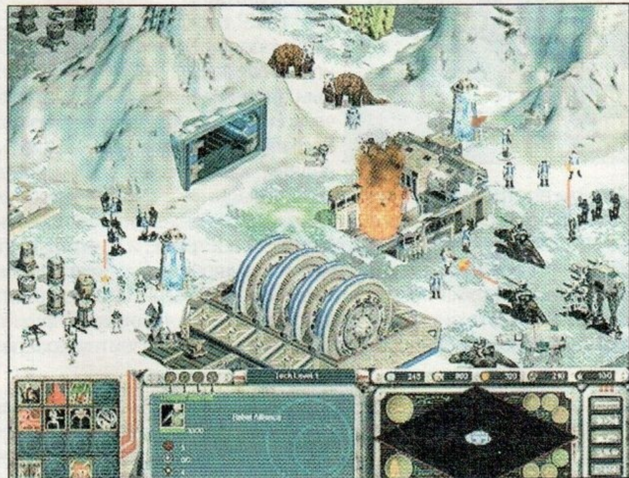
Используй силу!

Что получится, если к движку Age of Empires II добавить вселенную Star Wars?

Получится Star Wars Galactic Battleground, обычная плоская RTS для поклонников серии "Star Wars". Игрок выбирает фракцию, приводит ее к всегалактическому владычеству и так шесть раз. Среди доступных сторон: Империя, повстанцы, медвежата-wookie и Торговая федерация... Более трехсот юнитов и строений, включая известные всем по фильмам Лукаса AT-AT и AT-ST, X-



Wing'и и ребята в стильных белых доспехах, дроиды и джедаи. Даже и не знаешь, как к этому относиться. Вырыл пещеру, назначил первую попавшуюся жабу Великим Учителем Йодой и давай джедаев штамповать. Для полного счастья не хватает только бункера, из которого стройными ря-

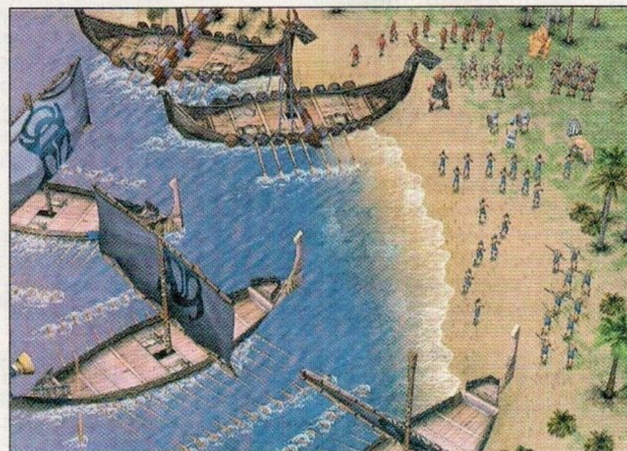


дами выходят Дарты Вейдеры и душат всех подряд, включая друг друга. Бои будут происходить как на поверхности планет, так и в воздухе, а сюжет занесет вас в самые отдаленные медвежьи углы галактики. Некоторые сомнения посеяла недавняя покупка Ensemble Studios компанией Microsoft, продолжающей обеспечивать свою "Хэ-Коробку" (тм) лучшими разработчиками. Впрочем, думается, что ворон ворону глаз не выклюет, Lucas Arts и империя Билла Гейтса договорятся полюбовно и проект выйдет в конце года.

Еще один великолепный МИФ

Следующая "Эпоха" от Ensemble Studios будет уже трехмерной

RTS III – именно так, не афишируя деталей, обозначали для публики свой новый проект в Ensemble. О нем не было известно практически ничего, кроме того, что для создания



игры используется новый трехмерный движок. И вот завеса тайны немного приподнята. Новая стратегия будет называться Age of Mythology и, как можно догадаться, развивать идеи, заложенные в первых частях Age of Empires. Доступно три цивилизации: древние греки, северяне и египтяне. Налицо все атрибуты фэнтези-мира: химеры, великаны, тролли, летающие юниты, герои, магия, наконец - могущественные боги. Скриншоты хороши, как это будет на самом деле? Срок выхода игры пока не объявлен, а издателем будет, как уже говорилось выше, Microsoft. Ждем с нетерпением.



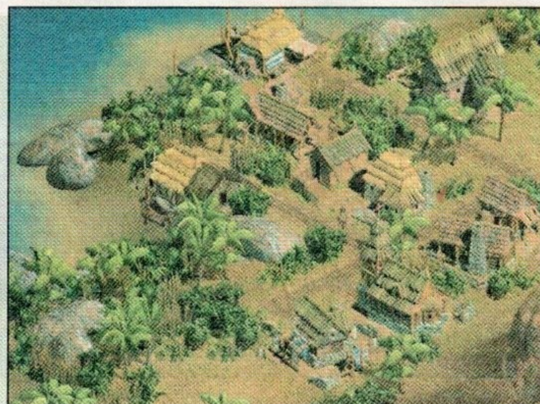
АРСЕНАЛ

Макс Донских

ANNO 1503

Жанр *RTS*
Издатель *SUNFLOWERS*
Разработчик *Max Design*
Дата выхода *2001*

За интригующим названием "ANNO 1503" скрывается сиквел, вернее, приквел успешной (по словам разработчиков) игры ANNO 1602. На самом же деле за обоими этими названиями прячется экономическая стратегия, удивительно похожая на Settlers. Нам дается территория, мы ее заселяем, застраиваем всякими полезными хозяйственными постройками, производим товары народного потребления (от навоза до булки), воюем с недоброжелателями. Естественно, по сравнению с Сетлерсами в ANNO всего больше: и территорий, и построек, и юнитов, и способов взаимодействия с соседями, но сама идея и игрушечная графика однозначно указывают, откуда растут ножки новой австрийской стратегии. Что же действительно усовершенствовано – это система боев, проработанная слишком примитивно для RTS, но очень неплохо для экономического симулятора развития поселения.



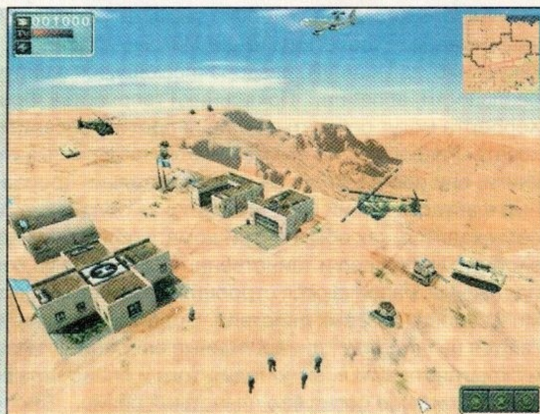
CONFLICT ZONE (PEACEMAKERS)

Жанр *RTS*
Издатель *Red Storm*
Разработчик *M.A.S.A. Group*
Дата выхода *лето 2001*

Современная война представляет собой не столько военное, сколько политическое противостояние, в котором общественное мнение играет немаловажную роль. Conflict Zone – первый проект, пытающийся приблизить виртуальную войну к ее реальным аналогам. Игра перенесет нас в недалекое будущее с его локальными конфликтами, в которых участвуют не только вооруженные силы, но и гражданское население, политики, СМИ, гуманитарные и общественные организации. Главная задача – нанести противнику политическое поражение, а не физически его уничтожить.

Военные действия все же останутся основным видом деятельности, но MASA обещает кардинально изменить их с помощью DirectIA SDK - искусственного интеллекта нового поколения. Скажу лишь, что каждый юнит будет обладать способностью адаптироваться к новым условиям и критически оценивать эффективность своих действий, делая соответствующие практические выводы. А игрок может переложить часть полководческих обязанностей на помощника-стратега, который будет пытаться повторять удавшиеся тактические ходы.

И все это – на оригинальном и симпатичном, хотя и несколько мультяшном 3D-движке.



NO NAME WAR

Жанр *RTS*
Издатель *AMC Creation*
Разработчик *AMC Creation*
Дата выхода *лето 2001*

Безымянная война" – это почти классическая стратегия в реальном времени, но с некоторыми отклонениями в сторону РПГ. Сюжет тоже тривиален – исход населения с Земли с последующей колониальной экспансией. Необходимо привести ко всеигровому господству одну из трех доступных рас (Колонисты, Kluna и Kaldars), уничтожив, соответственно, две другие расы в борьбе за выживание. Для каждого народа вступление в войну обосновано крайней необходимостью, а посему битвы будут безжалостными и кровопролитными. Одно из концептуальных отличий No Name War от остальных RTS, приближающее игру к Civilization, – отсутствие миссий как таковых. То есть дается задача выжить, а что для этого делать и в какой последовательности – решать только игроку. Разработчики заявляют, что создают No Name War для тех, кому в равной мере интересно противостояние и исследование окружающего мира.

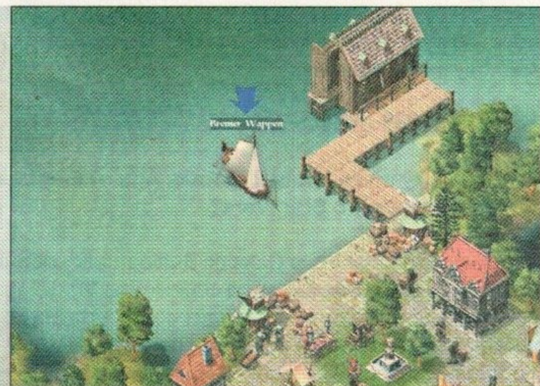


PATRICIAN

Жанр *RTS*
Издатель *Не объявлен*
Разработчик *Ascaron Software*
Дата выхода *2001*

Тем, кто играл в первого "Патриция", ничего объяснять не нужно. Просто посмотрите на прилагаемый скриншот и увидите, как красиво теперь будет выглядеть эта прекрасная игра. Для тех же, кто не так давно влился в славные ряды геймеров, поясню: это real-time trading simulator с элементами строительства и исторически достоверным бэкграундом. В первом приближении игра напоминает Pirates-like, но с основным упором на развитие городов и политику. Начинает герой безвестным городским средневековым спекулянтом, а к концу игры может стать крупнейшим морским магнатом, или даже главой торговой лиги. Пути достижения цели самые разнообразные: политика, дипломатия, производство, строительство, морская торговля, пиратство и так далее. Но прежде всего вы, конечно, торговец, а значит, должны удовлетворять спрос населения предложением товаров, привезенных из других регионов Северной Европы, от Лондона до Новгорода.

Для того чтобы подольше поддержать геймерский интерес, девелоперы позаботились о мультиплеере, в котором присутствует даже такой почти забытый режим, как игра нескольких человек на одном компьютере.



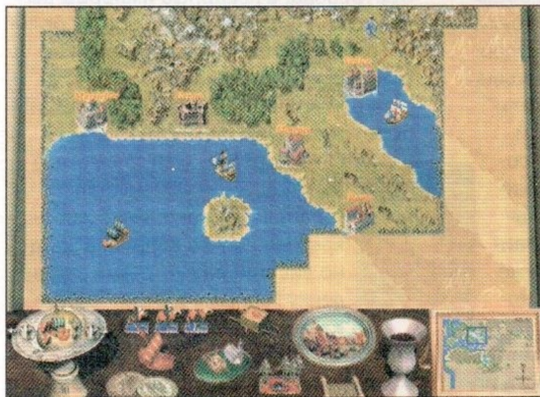


STARTOPIA

Жанр *Strategy*
Издатель *Eidos Interactive*
Разработчик *Mucky Foot Productions*
Дата выхода *весна 2001*

От былого могущества сгинувшей галактической империи осталась сеть безжизненных кораблей и брошенных космических станций. Эти груды несмотря ни на что функционирующего железа все еще крутятся на своих орбитах, привлекая внимание таких предприимчивых типчиков, как вы. Ведь старые Торусы (объемная геометрическая фигура такая, на пончик похожа) можно вновь заселить потерявшими дом жертвами былых катаклизмов, а то и вообще восстановить жизнедеятельность всей галактической сети. И, понятное дело, не упустить при этом свою прибыль. Основная проблема в этом благом начинании – конкурирующие авантюристы, одержимые той же идеей. Рано или поздно ваши коммерческие интересы пересекутся и придется бороться. Какие выбирать методы: силовые или экономические, – решать вам. Главная же задача – удовлетворять потребности нового населения станций, состоящего из существ 9 уникальных рас, каждое из которых тщательно анимировано и имеет свои нужды, желания и предпочтения. Эта проблема решается в двух режимах: стратегическое управление развитием империи и детальный микроменеджмент каждой отдельной станции.

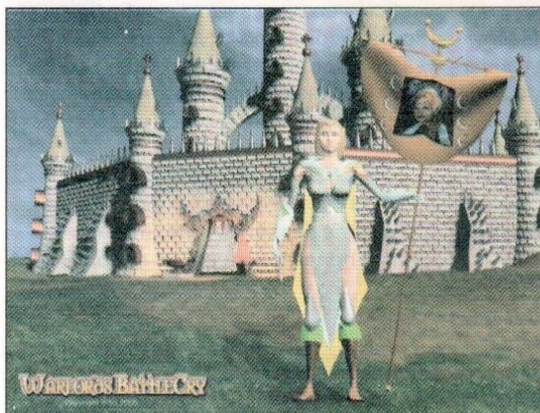
Итак, совсем скоро мы получим гремучий коктейль из космического SimCity и Creatures, приготовленный командой, создавшей культовые Dungeon Keeper'ы.



MERCHANT PRINCE II

Жанр *TBS*
Издатель *TalonSoft*
Разработчик *Holistic Design*
Дата выхода *май 2001*

Кто, бродя по картинным галереям, не желал оказаться в Европе эпохи Возрождения? Ренессанс – время расцвета искусств и художеств, время великих людей и открытий. Пора бесстрашных торговцев и романтических пиратов. Merchant Prince II даст нам возможность все это увидеть и прочувствовать на собственной шкуре. Игра, использующая продвинутый экономический движок, позволит наладить торговые отношения с огромным количеством стран Европы и Азии в исторических или фантастических кампаниях. Для продвижения своего товара на рынке хороши абсолютно все средства: от диверсий в чужих караванах до шантажа сенаторов. Возможность совершения более чем 30-ти открытий (разработка, например, концепции "гражданской санитарии") помогут поддерживать свое политическое и экономическое положение и подорвать позиции конкурентов. В общем, всем любителям походовых экономических стратегий стоит это посмотреть, ну а особенно тем, кто в свое время играл в Machiavelli: The Prince. Ведь Merchant Prince II не более чем сиквел этой увлекательной игры.



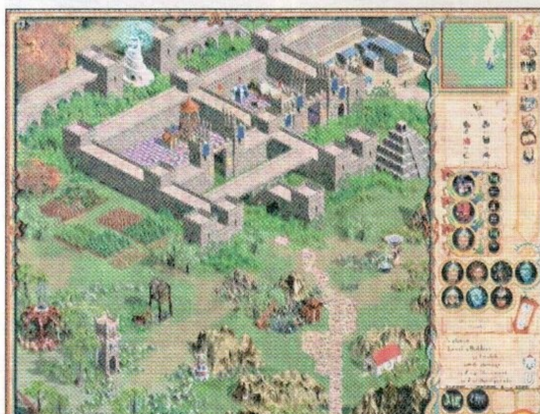
WARLORDS IV

Жанр *TBS*
Издатель *Mindscape International*
Разработчик *SSG*
Дата выхода *осень 2001*

После неудачной попытки третьей части серии повторить успех Warlords II разработчики метнулись было в real-time, но, кроме разочарования, их там ничего не поджидало. Видимо, чтобы хоть как-то утешить старых фанатов, разбежавшихся от еретической Warlords Battlecry, Mindscape решила вернуться к истокам и выпустить новую серию своей пошаговой мыльной оперы. Номер Варлордам будет присвоен четвертый, так что Battlecry, неполноценный ребенок в семье Warlords, вообще в расчет не принимается.

Ничего кардинально нового и оригинального девелоперы создавать не обещают: нам предстоят пошаговые баталии в мистическом мире Etheria с неизменным захватом и развитием городов, вербовкой солдат и навороченной системой магии. Кроме одиночных сценариев, предусмотрены мультиплеерные – с поддержкой до 10-ти игроков. И все это – в разрешении до 1024x768.

Никаких скриншотов и даже артворков разработчики пока не выложили, так что пришлось взять картинку от Warlords Battlecry. Наверняка ведь эти игры будут очень похожи.



HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

Жанр *TBS*
Издатель *3DO*
Разработчик *New World Computing*
Дата выхода *сентябрь 2001*

Известная и одинаково уважаемая в среде стратегов, воргеймеров и ролевиков серия Heroes of Might and Magic не дает покоя своим разработчиком. Вот и прошлым летом они, окинув взглядом третью часть, увидели ряд недостатков и загорелись идеей выпустить очередной сиквел. В оценке недоработок предыдущих выпусков девелоперы, якобы, еще и прислушивались к мнениям фанатов. В результате: игра выйдет на совершенно новом трехмерном движке, поддерживающем высокие разрешения и кучу всяких эффектов, будут добавлены новые классы, новые типы городов и будет трансформирована система "накачки" героев (чтобы избежать их идентичности при высоких характеристиках). Кроме того, ходят слухи о потрясающем новом сюжете (место действия сменится на Jadame, ранее упоминаемое в Might and Magic IIV и IIIV).

Официальные пресс-службы компаний 3DO и New World почему-то очень скупо делятся информацией о грядущем проекте, поэтому слухов пока больше, чем фактов.

ПО ДАННЫМ РАЗВЕДКИ

Константин Подстрешный

Бертрезен будет жить!

Нечестивым же нет мира...
Книга пророка Исайи 48:22

DISCIPLES II

Жанр *Turn-Based Strategy*
Издатель *Strategy First*
Разработчик *Strategy First*
Дата выхода *Середина 2001 года*

Нежность, с которой обращаются разработчики стратегических игр со своими героями, слегка превосходит любовь ирландца к протестанту и граничит с чувством голодного питона к только что пойманному белому кролику. На землях Азероза никогда не наступит мир, Арчибальд не устанет подстрекать некромантов к очередному мятежу, а Кейн будет жить вечно, пока серия приносит стабильный доход. Если посмотреть на названия ожидаемых стратегий, то у большинства из них после названия стоит цифра, символизирующая фантазию и новаторство разработчиков. Вот и знаменитая своим доисторическим разрешением и ужасным видеорядом, пошаговая стратегия Disciples решила обзавестись продолжением.

За что их любят

Если ваши друзья говорят, что им наскучили Heroes of Might and Magic, это, скорее всего, значит, что они уже прошли все кампании Shadow of the Dead и просто пытаются скрасить тоскливые серые будни в ожидании HMM 4, лицемерным образом используя прием “лиса и виноград”. Потому что из всех компьютерных игр жанр пошаговых стратегий имеет самую неприхотливую и преданную аудиторию. Довольно многочисленную, следует заметить, аудиторию. Удивительно, сколько людей тратят драгоценные часы своей единственной жизни, двигая по бесконечным дорогам бесчисленного количества карт фигуру на коне, олицетворяющую собой могучего героя, ящик трофейных артефактов, а заодно и скромных размеров армию. К списку парадоксов, порожденных всевозможными Героями, следует отнести поразительное потребление такими играми человеко-часов. Казалось бы, суровый реалтайм не заставляет вцепиться в мышку, можно пойти на кухню, похрустеть вафлями, за это время зерги не ворвутся на базу и инженеры не захватят электростанции, ты можешь оставить игру в любую секунду, а в итоге - играешь всю ночь напролет.



За что их любили

В “Последователях” был стиль, этого у них не отнять, и самым преданным фанатам было понятно, что их кумир - игра с бездарными роликами, странным геймплеем, заморочками AI, но в то же время у этой пошаговой стратегии был свой собственный, ни с чем не сравнимый стиль. Кроме стиля, еще в Disciples игровая общественность увидела реальную конкуренцию HMM III. Реальная конкуренция хорошо пряталась за разрешением 640 на 480, но “Последователи” были первой за много лет игрой, на которую посмотрели как на соперника Heroes. Даже всеми ожидаемая (а ныне благополучно забытая) Age of Wonders не удостаивалась такой чести, не говоря уже о десятках менее именитых представителей жанра пошаговых стратегий. Так какие еще аргументы нужны, чтобы ждать вторую часть игры?

За что их будут любить

В лучших правилах классического сиквела Disciples 2 облачится в новую графику, появятся десяток-другой ранее не виденных нами юнитов, а знакомые Валькирии и Демоны уже по-другому будут махать топорами и кастовать заклинания. Несколько нововведений и тысячи косметических доработок, призванных отшлифовать до блеска геймплей первой удачной части, – вот рецепт стандартного продолжения любой игры. Поле боя больше не похоже на кусок недожаренного омлета, да и юнитов можно различить не только по названиям.

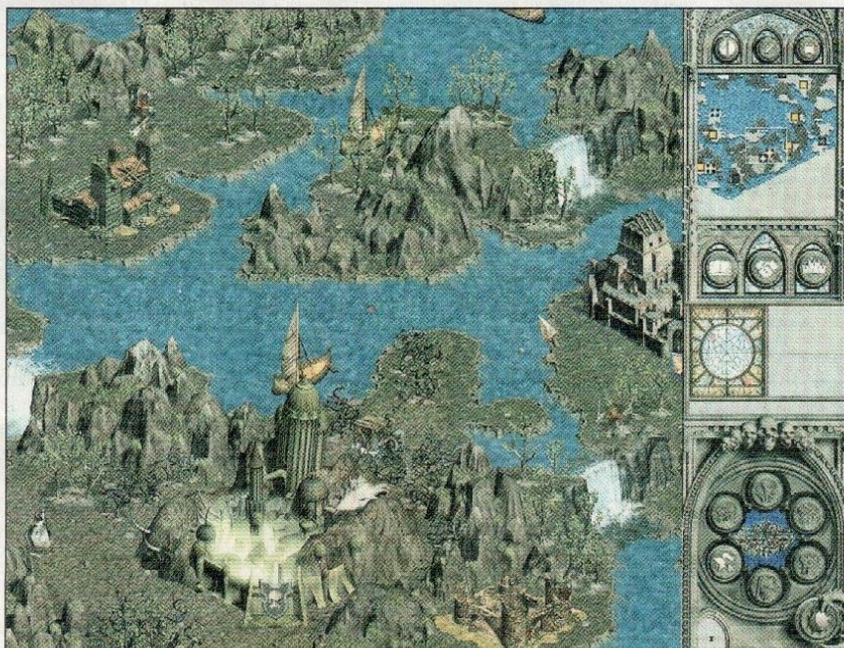
Конечно, есть еще такая ерунда, как сюжет: из истории, которую расскажет нам Disciples 2, мы узнаем, что случилось через 10 лет после того, как четыре армии сражались за наследника Империи. Больше всех шишек, по-видимому, опять достанется Легионам Проклятых, которые так и не освободили из заточения свое божество Бертрезена, а коварные имперцы вычислили и поджарили на кострах большинство еретиков. Разрушенная до основания, унаследовавшая от прошедшей войны голод и чуму Империя борется за выживаемость. Остатки



Орд Мертвых, возглавляемые Мортисой - женой покойного Галлиана, думают, как бы воскресить своего короля, а заодно лишний раз устроить заподлянку Горным Кланам. Горные Кланы продолжают грызться между собой и думают, как бы избежать очередной заподлянки от Орд Мертвых. При этом никакая пятая раса, которая бы выступила общим врагом, не появится. Получается, что останки некогда великих сил борются за остатки былого могущества. Какой-то на редкость постапокалипсический для фэнтэзи сюжет придумали, вы не находите?

За что их возненавидят

За отсталую графику, за то, что выйдут в середине лета, и за то, что в них придется играть до выхода HMM IV.

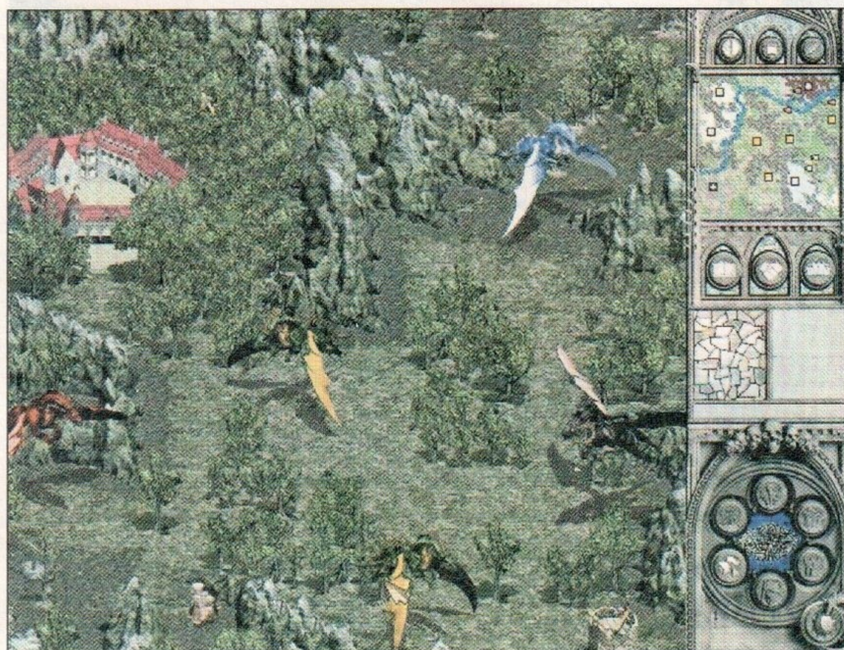


Константин Подстрешный
Игорь Бойко

Главный Последователь

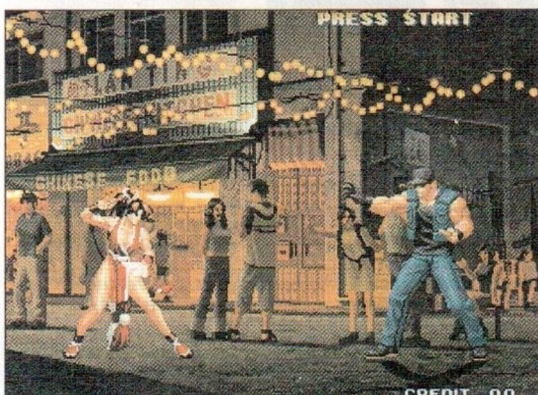
На вопросы Навигатора отвечает Frederic Ferland - ведущий программист Disciples II

Про Disciples II известно очень мало, пара скриншотов на сервере да скупой пресс-релиз годовалой давности вряд ли могут послужить полноценными источниками информации и объяснить, чего в этих Disciples II такого особенного? Будут ли нейтральные юниты и дальше "нейтральными"? Можно ли будет разрушить горы и высушить океаны? А главное, когда игра выйдет? Мы подумали, что никто на эти вопросы лучше, чем руководитель проекта, не ответит.



Навигатор Игрового Мира: Добрый день, Фредерик, конечно, в начале положено задавать вопросы о том, какая ответственность лежит на плечах главного программиста и как вам нравится работать над серией Disciples, ну и про прочую ерунду... Но мы не сможем удержаться и не спросить, что за прошедшее время изменилось на просторах Sacred Lands?

Фредерик Ферланд (Frederic Ferland): *Хорошо-хорошо, основы игры остались теми же самыми, но зато для Dark Prophecy мы существенно улучшили геймплей по сравнению с Sacred Lands. Нейтральные юниты теперь могут двигаться, доработана механика сражений, появился новый hotseat mode для мультиплеера, игроки смогут создавать свои компании и тому подобное. Однако я думаю, самые важные изменения произошли в системе событий (event system). Проходить сценарии в Disciples: Sacred Lands было интересно только до определенного момента, после которого проявлялась нехорошая тенденция – игра приедалась, потому что было всего лишь несколько вариантов боевых действий: город взять, перебить кучу народа, руины разграбить, процент определенный земли трансформировать или, если вы достаточно честолюбивы, захватить столицу противника. Конечно, все эти варианты остались, но они теперь – часть гораздо большей динамической и комплексной системы событий. С этой системой можно создать сценарии, в которых, допустим, нужно захватить два определенных города, чтобы получить артефакт. А уже потом, чтобы выиграть миссию, этот артефакт вы должны будете доставить в нужную локацию (местонахождение которой вы узнаете, только поговорив с другим персонажем на карте). Это позволит создать огромное количество разнообразных сценариев и дополнительных квестов.*



▲ Скриншот из King Of Fighters 99 сделан на эмуляторе Neo-Geo (файтинг - диво, как здорово смотрится на PC), настоящие ценители знают, что есть и соответствующий мультфильм по игре

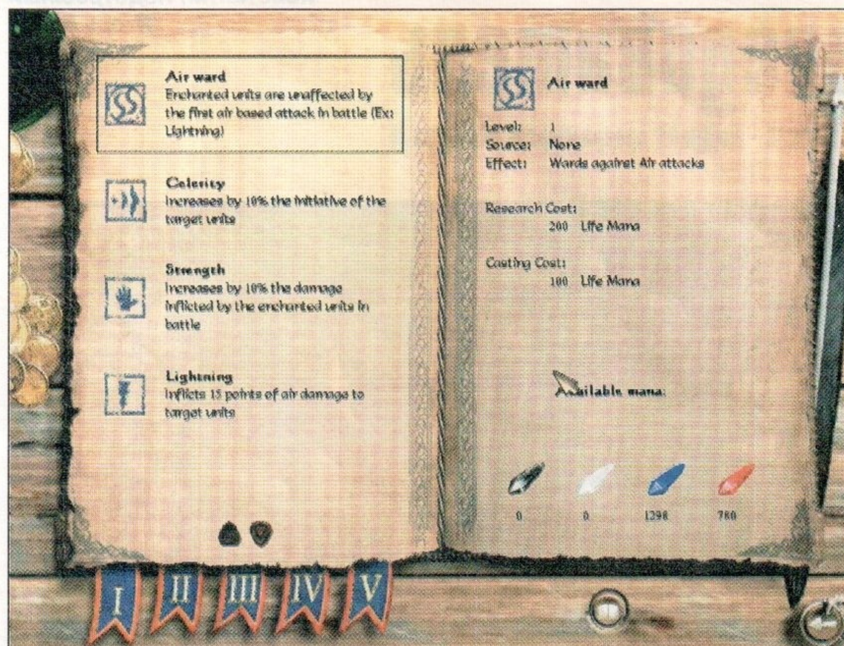
НИМ: Появятся ли в Disciples II новые расы, кроме тех четырех, что были в первой части игры? В общем, расскажите нам, кем и за кого мы сможем играть.

ФФ: *Да, четыре расы из Sacred Lands вернулись, каждая с новой сюжетной линией, новых рас не появилось, но еще мы добавили много новых полуигровых рас. Я сказал "полуигровых", потому что у них нет полноценной истории, как у четырех основных рас, и потому, что они не могут быть выбраны, когда вы начинаете новую игру. Для игры будут доступны некоторые персонажи из этих рас, если, конечно, дизайн сценария предполагает их появления в вашей команде (начинает работать та система, о которой я упоминал выше). Представьте себе сценарий, в котором персонаж просит, чтобы вы для него кое-что сделали, а уж потом он присоединится к вашей армии. После того, как вы выполните задание, получаете в распоряжение заказчика со всей его собственностью, ну и онто уже поможет победить главного врага.*

НИМ: *пробует представить сценарий, получаются всякие Heroes* В Disciples I при постройке города нам сразу приходилось выбирать, какие из типов юнитов смогут пополнить наш отряд в дальнейшем, например, из Heretic могли вырастить или Witch или Sorcerer, нельзя было заполучить оба вида бойцов. Вы не собираетесь менять дерево апгрейдов, оно останется таким же, прямолинейным?

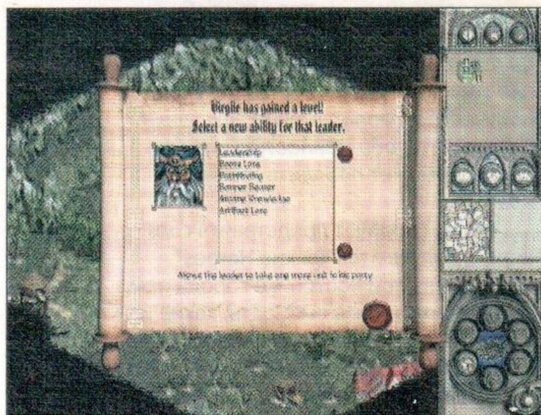
ФФ: *Механизм в принципе остался тем же, мы, конечно, развили дерево технологий, прибавили еще*





▲ **И если книга заклинаний практически не изменилась...**

один уровень для большинства юнитов. А вот другая новая особенность в Disciples II - то, что юнит, даже если он уже не может превратиться в другого юнита, продолжает набирать уровни и становиться сильнее. Sorcerer 74 уровня – страшная сила, и вы сможете заполучить его в свою армию. Врагам лучше начинать молиться!



НИМ: Насколько изменится магия в игре? До нас доходили слухи, что заклинания чуть ли не смогут изменять ландшафт...

ФФ: *Да, магическая система была немного переделана, появилось несколькими новых приемов. Ну и несколько новых заклинаний, конечно; но основное отличие в том, что появились заклинания, действующие на область и на весь игровой мир. Некоторые из новых мощных заклинаний действуют на всех юнитов в какой-то области или, если это заклинание из тех, что действуют на весь мир, то и на всех персонажей на карте. Например, есть заклинание, которое лечит всех ваших юнитов за раз. Так что начинайте копить ману :).*

Что касается изменений ландшафта, то они действуют только на горы, да и то только когда их будет разрешать та самая система, про которую я говорил выше. Мы действительно обсуждали заклинания, изменяющие ландшафт, но решили от них отказаться, потому что тяжело бы было сбалансировать игру, а главное - было бы слишком легко прийти к тупиковым ситуациям в сценариях. Представьте, вы создали сценарий, в котором нужно заполучить специальный юнит, чтобы попасть в особую локацию, а потом должно случиться что-то важное. Нормальная логическая цепочка, но, используя изменяющие ландшафт заклинания, игрок сможет добиться результата, не задействовав такой важный сюжетный триггер, как специальный юнит. Ограничение изменений ландшафта системой событий позволяет быть уверенным в том, что любой сценарий можно будет доиграть до конца.



НИМ: И в первой части игры компьютер не был слабым противником, но, судя по вашим рассказам, вторая часть должна прямо-таки удивить нас искусственным интеллектом. Так какие новые фокусы приготовил AI?

ФФ: *У нас все еще остаются идеи, которые нужно будет воплотить в AI, но на данном этапе разработки - это не так уж и плохо. Мы считаем, что искусственный интеллект будет более серьезным противником, чем AI из Sacred Lands. Радикально новых фишек в AI не предвидится, но он теперь гораздо лучше атакует, использует в битвах предметы, заклинания, следует предварительным установкам, которые изначально заложил создатель сценария, ну и прочее... Кроме того, у нейтральных отрядов из Disciples: Sacred Lands теперь появились мозги! Для них выделено время на собственный ход, они могут двигаться и, если захотят, вполне могут напасть на вас.*

НИМ: Ну вот теперь с легкой совестью можем задать несколько вопросов лично вам. Давно ли вы в Strategy First и над какими еще играми, кроме Disciples, работали?

ФФ: *Полноценно в игровой индустрии я работаю три года. В 1998 году, сразу после того, как окончил колледж, я пошел работать в компанию "Les Productions Micomeq". Годом позже ее купила Strategy First. Вот на нее с тех пор и работаю.*

Тогда в 1998 году я начинал работать как разработчик боевой системы для Disciples: Sacred Lands, а за не-

▼ **То поле боя стало не узнать! Где те серые ландшафты с нелепыми фигурками и откуда взялся этот утренний пляж на заднем плане?**



сколько следующих месяцев я поработал над множеством самых разнообразных аспектов игры, в том числе над музыкой и звуком, некоторыми частями редактора сценариев, ну и еще над всякими мелочами. Disciples II – это второй проект, над которым работаю как главный программист. Вообще, я убедился, что это здорово до тех пор, пока не начинает отнимать уж слишком много времени. Я не знаю, какой будет моя следующая игра, но уверен, что люблю ее уже так же сильно, как и те две игры, над которыми я работал.

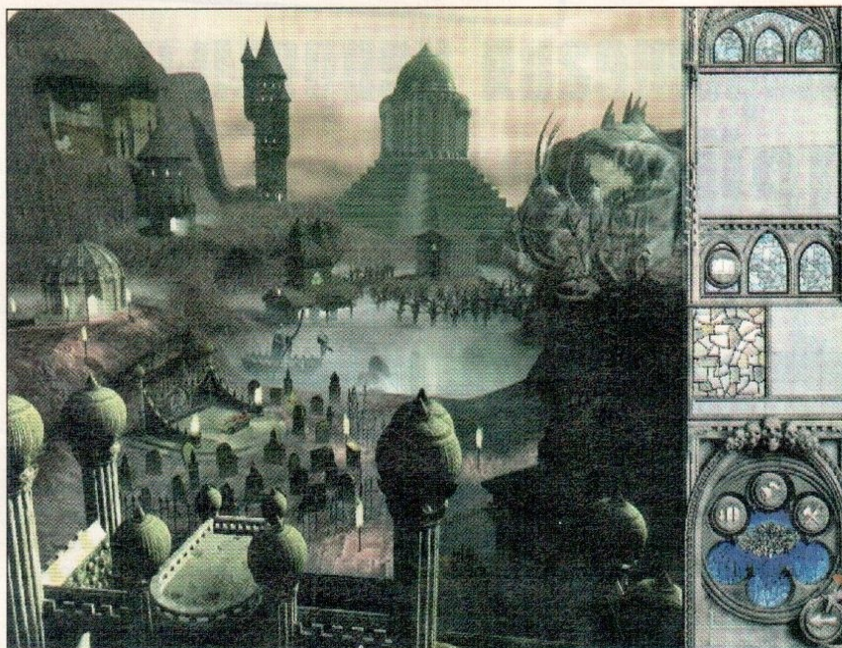
НИМ: Во время игры в первые Disciples мне безумно хотелось узнать, какая из рас нравится самим разработчикам больше всего?

ФФ: *Я тут поспрашивал по офису, и, судя по тому, что услышал, можно сказать - Undead Hordes, потому что у них много крутых юнитов, таких, как Вампиры, которые могут воровать жизнь у противника. С художественной стороны эта раса тоже очень занимательная, проработка деталей лиц мертвечины просто поразительна. Меньше всего любят расу Mountain Clans. Наверное, потому, что большинство находят их слишком медленными, даже если учесть, что горцы очень сильные.*

НИМ: Мы считаем, что у Strategy First получилось невозможное - создать пошаговую стратегическую игру, которой удалось потеснить такого монстра, как Heroes of Might and Magic III. Как вы сами считаете, в чем причина успеха Disciples?

ФФ: *Думаю, игрокам в Disciples понравилось то, что мы использовали фактически очень простые, но в тоже время достаточно интересные приемы, чтобы захватить их внимание. Disciples выглядели знакомыми большинству игроков, потому что были кое в чем похожи на другие пошаговые игры, но в то же время в них было много нового. Например, если сопоставить размер вашей партии в Disciples и толпы солдат из HMM III, то сравнение получится не в пользу HMM. Игрокам хочется чувствовать индивидуальность лидеров и знать в лицо свои юниты, вот что они получили взамен 100 гоблинов из бесчисленных отрядов HMM III.*

Зарабатывание ресурсов, трансформация ландшафта тоже было чем-то новеньким, и, похоже, людям это понравилось.



НИМ: Серия Disciples обладает удивительным графическим стилем, нам кажется, что он немного напоминает средневековые гравюры и одновременно японскую анимацию. Вы бы не могли узнать у Патрика Ламберта*, нравится ли ему аниме (впрочем, мы и так догадываемся, что нравится) и какие его любимые серии?

ФФ: *Несмотря на то, что разговорчивость Патрика прямо противоположна его художественным талантам, мне удалось поймать его и записать следующий ответ:*

"Я большой фанат серии King of Fighters (большинство игр этой серии разрабатывала SNK, а значит, выходили они на игровых автоматах). Еще люблю аниме-сериал Bastard и работы Masamune Shirow (Appleseed, Orion, Ghost in the Shell)."*



Слева – главный герой Bastard`a, столь любимого Патриком Ламбертом аниме-сериала, а справа один из героев Disciples II. Не правда ли, есть определенное сходство?

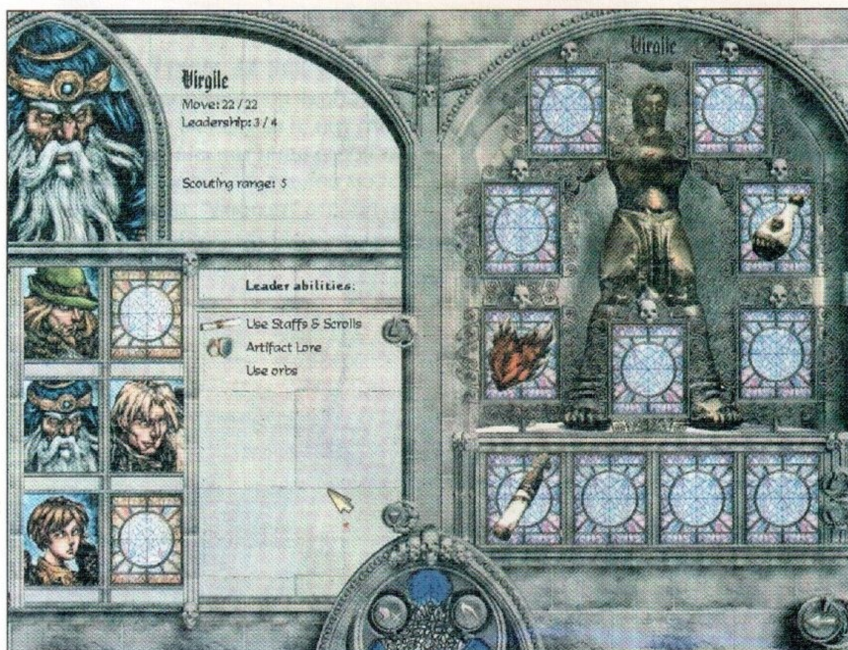
НИМ: Насколько мы понимаем, до выхода Disciples II осталось не так уж много времени, а что дальше, есть какие-нибудь планы на будущее? Может быть Disciples III?

ФФ: *Мы-то еще и не гадали о том, что будем делать дальше :) . Я не думаю, что это будут Disciples III, но я могу и ошибаться. Только время покажет...*

НИМ: И под конец мы приберегли вопрос, который волнует нас больше всего: когда? Когда мы сможем пройтись святым (или нечестивым, какая разница) огнем по Sacred Lands?

ФФ: *К сожалению, официальной даты выхода еще нет, но, вполне возможно, вы сможете наложить свою руку на демо-версию после E3. Что касается самой игры, то скорей всего она появится через пару месяцев после демо-версии.*

НИМ: Большое спасибо, Фредерик, встретимся на E3.



* ***Patrick Lambert*** *– главный дизайнер игры, все персонажи в Disciples обязаны ему своим внешним видом.*
** ***King of Fighters*** *– очень популярный файтинг, большинство частей которого выходили на игровом автомате Neo-Geo.*

ПО ДАННЫМ РАЗВЕДКИ

Владимир ВЕСЕЛОВ

Стратегия непрямых действий

Самая лучшая война – разбить замыслы противника; на следующем месте – разбить его союзы; на следующем месте – разбить его войска. Самое худшее – осаждать крепости.
Сунь-цзы

ПЕРИМЕТР

Жанр *RTS*
Издатель *1С*
Разработчик *K-D Lab*
Дата выхода *4-й квартал 2001 г.*

С давних пор стратеги делятся на любителей прямых и непрямых действий. Прямые действия, - это столкнуться с противником лоб в лоб, разбить его армию в генеральном сражении. При таком образе действий нужно иметь численный перевес над противником, превосходить его в техническом оснащении, выучке войск или же моральном состоянии бойцов. Впрочем, можно победить и путем тонкого маневрирования непосредственно на поле боя, но это уже будет, так сказать, "тактика непрямых действий". А непрямые действия подразумевают, что победа над противником достигается еще до того, как армии вступают в бой. Можно, скажем, перерезать путь подвоза провианта и прочих запасов к неприятельскому войску, голодные и босые вражеские воины не смогут противостоять вашим сытым и обутым. Можно так выбрать место и время сражения (и заставить врага сражаться именно в этом месте и в это время), что солнце будет светить неприятельским лучникам в глаза и они не смогут стрелять метко. Можно... Впрочем, говорить о методах стратегии непрямых действий можно очень долго, для нас же сейчас главное то, что до сих пор все игры нашего жанра относились к стратегиям прямых действий. И вот наконец появилась первая стратегия непрямых действий.

С ног на голову

Я бы сказал, это любимое занятие кудесников из К-Д ЛАБ - ставить все с ног на голову. Не стали они изменять себе и на этот раз. Как происходит строительство и развитие базы в обычной RTS? Сначала возводится стройплощадка, потом добывающие предприятия, затем казармы и заводы. И только после этого (в редком случае, вместе с этим) начинается строительство оборонительных сооружений. В "Периметре" же все происходит наоборот: первым делом возводится этот самый оборонительный периметр, а уж потом внутри него начинается строительство всего остального. Собственно, даже не так, начинается все с создания площадки под периметр... Хотя нет, можно ведь использовать и существующую площадку, надо только обвести ее периметром... Или не так...

Да, непросто рассказывать об этой игре (как и обо всех остальных, созданных в далеком Калининсберге), так что начну еще раз все сначала.

Итак, у нас есть ровная площадка (пока не будем вникать, каким образом мы ее заполучили). Первым делом на этой площадке размещаем так называемое "Ядро". Прошу заметить, что это не командный пункт, не строительная площадка, не энергетическая станция, не... Хотя, не так. Это наоборот и командный пункт, и строительная площадка, и энергетическая станция, и... Или нет. Это скорее...

Ну вот, опять я запутался. Ладно, начну в третий раз все сначала.

Значит, разместили мы на площадке "Ядро" (пока не будем вникать, что же это такое), у нас сразу же появляется возможность производить так называемых "Молельщиков". Единственное их предназначение - бегать по краю обозначенной площадки и молиться. Кому и как они молятся - не суть важно, главное, в результате их действий площадка покрывается непроницаемым куполом. Совершенно непроницаемым. То есть, ну абсолютно непроницаемым. Все, что находится снаружи, проникнуть внутрь не может. А все, что находится внутри, не может выбраться наружу.

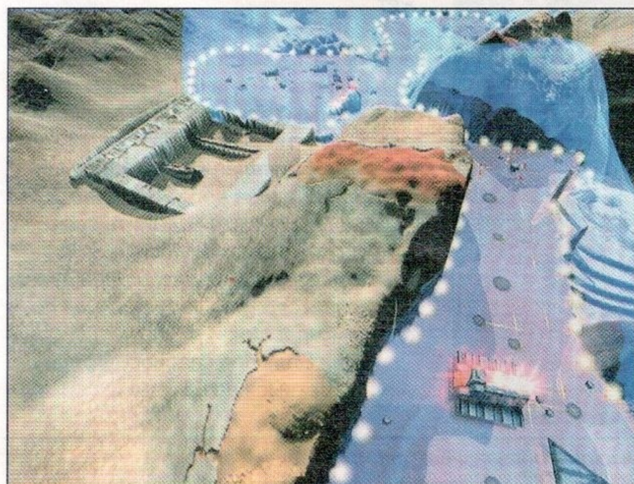
Теперь мы можем плевать на противника с высокой колокольни и спокойно заниматься возведением новых ядер, строительством фабрик, производством юнитов. Неприятель может пригнать к вашему периметру сколько угодно своих юнитов, осадить, так сказать, неприступную крепость, но проку от этого ему никакого не будет.

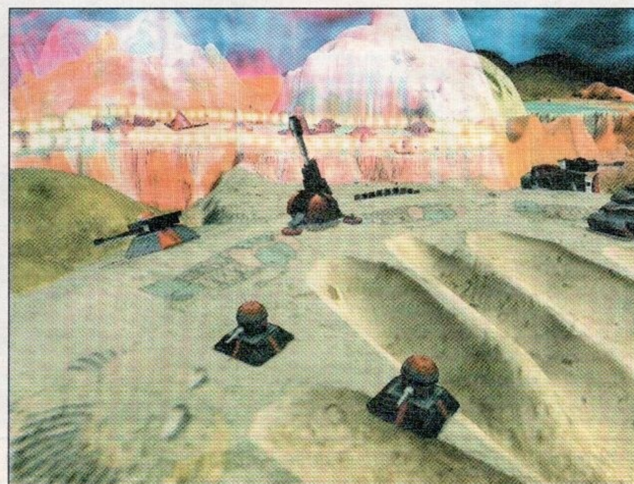
"Постойте, - скажете вы, - но ведь и я не смогу поразить неприятеля, раз из-под купола ничего не может проникнуть наружу! Как же тут воевать?". А воевать-то тут вовсе и необязательно, это ведь стратегия непрямых действий. Хотя, если уж очень хочется, можно и шашкой помахать: защитное поле в любой момент можно отключить, вывести свои войска в открытое поле и воевать привычным образом.

Да, кстати, надо бы о войсках что-то сказать.

Юнит или не юнит?

Фабрик по производству техники всего три, и каждая из них производит всего один тип юнитов. Так что мы имеем солдат, офицеров и технику (ну да, просто "технику", производимые





на соответствующей фабрике юниты именуются именно так). Тем не менее, количество юнитов в игре велико. Есть и юркие разведчики, и мощные танки, и дальнобойная артиллерия. Откуда же они берутся? Получаются путем слияния простейших юнитов. Из чего состоит любая боевая машина? Из ходовой части, брони и оружия. Вернее, не так, боевая машина характеризуется скоростью, защищенностью и мощью оружия. Так вот, каждый из простейших юнитов, производимых фабриками, олицетворяет одно из этих качеств (оставаясь при этом полноценным юнитом, умеющим передвигаться и стрелять), собрав несколько простых элементов разных типов вместе, мы и получим то, что нам нужно в данный момент.

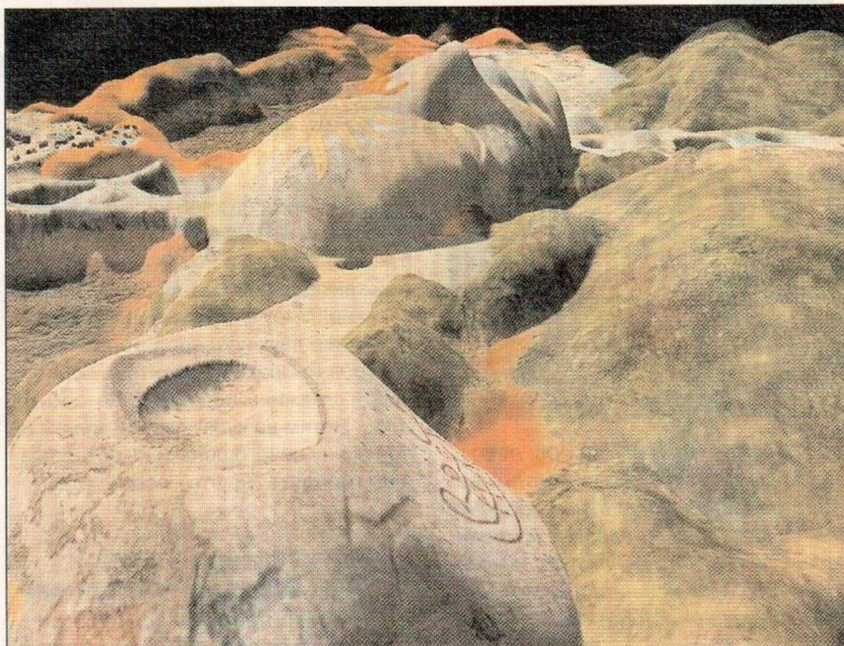
Только не подумайте, что мы имеем простую схему "собери машину своей мечты из стандартных элементов". Дело в том, что элементы можно не только соединять, но и разъединять. То есть вы можете слепить какой-то быстроходный танк, подвести его в нужную точку, там разобрать на составные элементы и собрать парочку тихоходных, но сильно бронированных танков. Или, наоборот, для прорыва линии неприятельской обороны применить тяжелые танки, а когда нужно будет перейти к преследованию врага, переделать их в быстроходные. Мечта любого стратега, что ни говори.

"Однако - скажете вы, - зачем все это нужно, если периметр врага так же неприступен, как и ваш? Что будут делать эти, доставленные с помощью разных ухищрений, танки возле неприятельской базы?". Охотится на неприятельских рабочих, отвечу я.



Периметр, как таковой

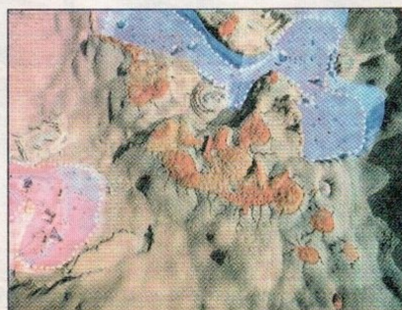
Ну вот, мы и вернулись к тому, с чего я пытался начать, - к строительству периметра. Однако, по здравому размышлению, не буду я больше пытаться описывать, как же именно это делается. Надо что-то оставить для разговора о финальной версии, кроме того, от Кадавров можно ожидать, что в этой самой финальной версии все будет выглядеть совсем не так, как задумывалось. Отвечу лучше на вопрос, который наверняка давно созрел в вашем мозгу: насколько интересно будет во все это играть?



Наше знакомство с игрой происходило на выставке КОМТЕК 2001. Сознавая, что игра еще весьма далека от завершения, К-Д-лабовцы не стали выставлять ее на всеобщее обозрение, а устроили закрытый просмотр (так называемый "фокус-тест") только для журналистов. По строгому графику представители различных печатных и онлайновых изданий проникали внутрь павильона "1С", на втором этаже которого Кранк, главный кудесник K-D LAB, представлял свое творение. Сперва следовала демонстрация и разъяснения, а потом давалась возможность пройти небольшую тренировочную миссию. На знакомство с игрой каждой партии журналистов отводился всего один час, так вот, когда наш час подошел к концу, Кранк деликатно намекнул мне, что пора бы и завязывать. Я намека "не понял". Тогда он принялся соблазнять меня стынущим в холодильнике пивом, но и это не подействовало. Короче, увести меня от компьютера с игрой удалось только прямым административным нажимом со стороны непосредственного начальства (кроме меня игру смотрели Главный и Выпускающий редактора).

Как видите, даже весьма сырая демонстрационная версия способна надолго привлечь к себе внимание. Чем? Аллах ее знает.

Да, кстати, движок игры использует новую технологию. Кранк назвал ее, если не ошибаюсь, "псевдовоксельной". То есть используются воксели, которые на самом деле вокселями не являются (ну, как все у кадавров, с одной стороны, так, а с другой - совсем даже наоборот). Главное тут в том, что с этими псевдовокселями могут работать графические ускорители (чего с обычными вокселями они делать не умеют). В результате мы имеем ландшафт, который, с одной стороны, выглядит исключительно красиво, ну а, с другой стороны, достаточно просто трансформируется. Грядет новая революция?





▼ Тот самый "Ил 2", которым "1С" пугала немцев в небе над Комтеком





▲ Навигатор на закрытом просмотре Периметра, тот, что грустный и бритый – Кранк, тот, что в желтом свитере – Барышников, а кто эти трое с карточками "1С" на шее мы не знаем

Михаил Рахаев

Ой, магнат пришел

OIL TYCOON

Жанр *Экономическая стратегия*
Издатель *Blackstar Interactive GmbH*
Разработчик *Blackstar Interactive GmbH*
Требуется *Pentium II 300, 32 Mb*
Multiplayer *LAN, Hotseat*

Нефть (тур. neft, от перс. нефт) - горючая маслянистая жидкость, распространенная в осадочной оболочке Земли; важнейшее полезное ископаемое. Сложная смесь алканов, некоторых цикланов и аренов, а также кислородных, сернистых и азотистых соединений.

Нам, шейхам, не чужды интересы простого народа. Ведь это так прекрасно – бросить все дела, приехать в деревню, отведать парного молочка и потом, услав охрану в лес по грибы, подремать в зарослях финиковых апельсинов! А потом на зорьке на рыбалку! Вы себе и представить не можете, как вкусны лещи в Эмиратах!

Многие нам завидуют, не зная всех тягот жизни нефтяного магната. Вот я тому пример: приходится подрабатывать написанием статей для игрового журнала, дабы на хлеб насущный хватало. А как же иначе? Сами посудите: буквально вчера в Роттердам пришел мой танкер с нефтью. Но цены-то варварские! Выручки едва хватило на содержание двух исследовательских центров (в Ираке и Кувейте) и бурение новой скважины под Санкт-Петербургом... Детям на чупа-чупсы и женам на ириски ну ничегошеньки не осталось! А вы говорите "нефть - всему голова"...

Все нефтяники – люди, но не все люди – нефтяники

Не поверите, но сегодня я готов поделиться с вами секретами нашего, нефтяного, бизнеса. Все, в общем-то, элементарно – были бы деньги.

Начинать надо с малого: малый берет чемодан денег и чинно-благородно покупает у правительства какой-нибудь развитой или не очень страны права на бурение скважины. Потенциальные месторождения разбросаны по всему миру. Мне-то, конечно, милей родной Аравийский полуостров, но можно закрепиться также в Нигерии, Египте, Тунисе, России, Азербайджане, Сингапуре, Боливии, Мексике, США, Канаде и в других живописных местах.

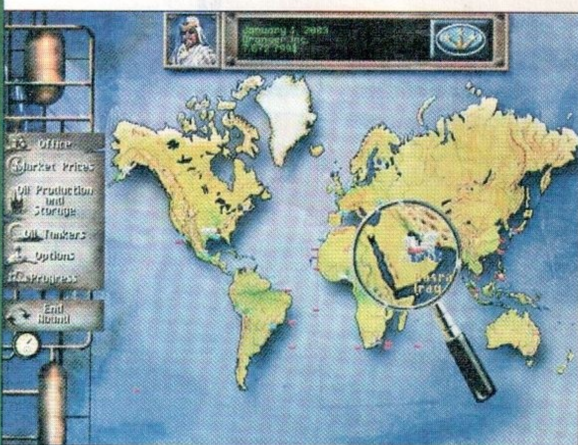
Естественно, на то, чтобы исследователи нашли нефть, понадобится время. Месяц или даже больше. А бывает так, что и не находят ничего, впустую силы уходят.

Дальше – больше. Строим нефтехранилище, трубопровод от скважины к нефтехранилищу, набираем персонал (рабочие и команда инженеров), закупаем или арендуем оборудование (буры, насосы, подъемные механизмы и прочее, всего восемь пунктов), затариваемся продуктами для персонала, обеспечиваем охрану – все, источник благосостояния готов к использованию. Остается только время от времени арендовать танкер (различаются скоростью и вместимостью) и продавать сырую нефть в один из центров нефтепереработки (Дурбан в ЮАР, Токио, Марсель, Одесса, Роттердам, Новый Орлеан, Лос-Анджелес, Сан-Паулу в Бразилии).

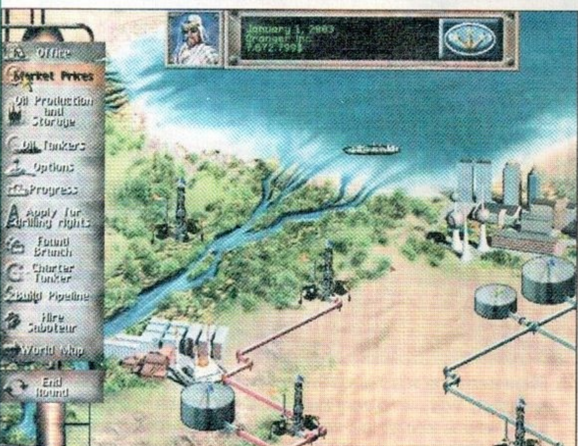
Но если бы все было так просто, то и игры бы не получилось. На самом деле безмятежное наслаждение нефтяными деньгами осложняют многие факторы. Первая напасть навязчиво демонстрируется еще во вступительном ролике – диверсии конкурентов. Глупая завлекалочка – мы, на самом деле, люди кристально честные и предпочитаем экономические методы борьбы. Однако возможность саботажа в игре действительно присутствует – не будем об этом забывать.

Гораздо более важная проблема – цены. Они, по мере того как игроки наращивают добычу нефти, стремительно падают! И, таким образом, тот, кто своевременно не позаботится о том, чтобы построить собственные нефтеперерабатывающие заводы, непременно разорится!

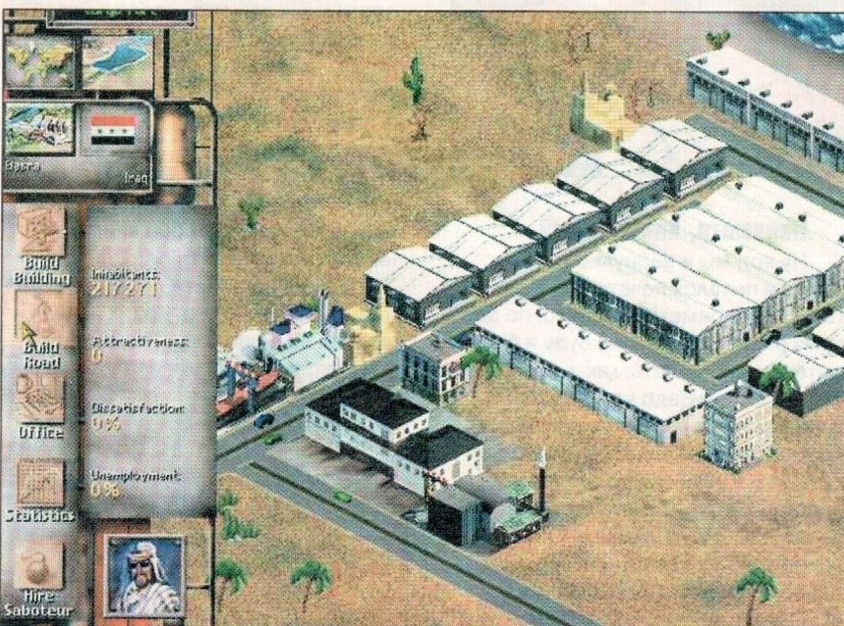
Как заслуженных химик и почетный нефтяник скажу вам: из нефти можно получить множество полезных вещей. Из нефти методом перегонки (дистилляции) или методом крекинга (термического или каталитического, выбор метода подвластен игроку) получают бензин, керосин, лигроин (ис-



▲ Мир глазами шейха



▲ Новенький танкер спущен на воду



▲ Школа больше по размеру, чем НИИ и судоверфь вместе взятые... Занятно



▲ Таким вот концептуальным искусством радует нас игра

пользуется и сам по себе, и как основа для высокооктанового бензина), мазут, смазочные масла и многое другое. В игре фигурируют: бензин, мазут и смазочные масла. Соответственно, в уже указанных выше экономических центрах, помимо нефтеперерабатывающего завода, можно (и нужно) строить сеть бензоколонок, центры по продаже мазута и смазочных масел, а также вспомогательные заводы по обеспечению сухопутных перевозок продукции. Ну и, естественно, не помешает регулярно подвозить сырую нефть.

Но, опять же, и это еще не все. Мало того что постройка всех этих заводов стоит бешеных денег, так она еще и не доступна в самом начале игры! Необходим комплекс исследований в собственных научных центрах. Технологий много, но вот только очень неудобно, что нет к ним описаний.

Дополнительная сложность – обстановка в странах, где мы строим свою империю. Нет, ни о какой политике тут речи не идет, просто каждому заводу или НИИ требуется персонал. И расходы потребуются не только на зарплату, но и на обеспечение нормальной жизни в интересующем нас городе. Школа, детский садик, стадион и другие милые сердцу горожанина продукты цивилизации обеспечат прирост населения и стопроцентное заполнение всех вакансий на сооружениях компании.

Нефть – кровь Земли

Надеюсь, суть игрового процесса уже всем понятна. Имеется мир (большой, одна штука), нефтяные месторождения (разнокалиберные, много штук), центры нефтепереработки (деловые, восемь штук), дерево исследований (ветвистое, одна штука) и прочие причитающиеся нормальной экономической стратегии вещи. Режим пошаговый (помесячный) или реалтаймовый по выбору игрока. Заботы игрока: строительство и поддержание жизнедеятельности скважин, исследования, строительство разноплановых сооружений, морские нефтеперевозки, нефтепереработка и продажа бензина, мазута и смазочных масел, биржевые операции, выплаты акционерам, козни конкурентам и прочее. Имеется возможность строительства собственных судоверфей и заводов по производству оборудования для нефтедобычи (три уровня для каждой "детали"), при соответсвующем уровне технологий можно также строить морские нефтедобывающие платформы.

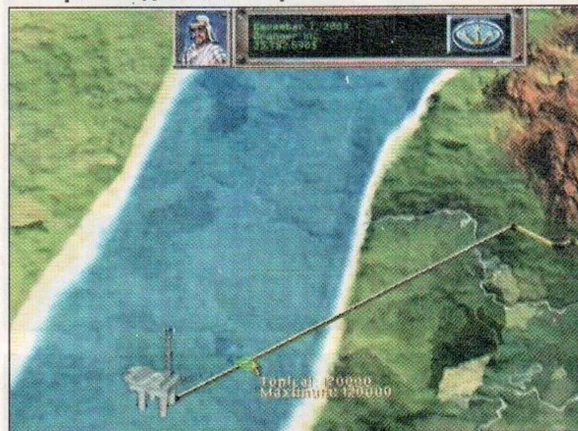
Магнаты и магнатики

Теперь о главном – как во все это играется. А играется неплохо, любители экономических стратегий разочарованы не останутся. Однако, будучи честным шейхом, отмечу: ничего особенно хорошего в игре тоже нет. Середнячок. При этом исполнение скромненькое, а недоработки и неудобности присутствуют в достаточном количестве. И еще одна важная деталь – это, так сказать, короткая игра. То есть она явно не рассчитана на длительную кампанию по становлению могучей нефтяной империи. Ставка скорее на средней продолжительности партию, в которой победитель определяется по очкам. В подтверждение своих слов приведу простой факт: для того, чтобы полностью "открыть" все дерево технологий, трех–пяти лет (не забывайте, что один "ход" – это месяц) более чем достаточно. Несокрушимого процветания компании вполне по силам добиться в эти сроки. Не скажу, что это плохо - "короткие" игры имеют свои сильные стороны, однако в данном случае не наблюдается ни динамичных, увлекательных бизнес-баталий, ни долговременной борьбы титанов индустрии. Все тихо, мирно, по-домашнему и с некоторым перебором по части микроменеджмента (еще одно свидетельство того, авторы не рассчитывали создать "длинную" игру). Это скорее пособие начинающим магнатам, средней сложности тест по организации прибыльного производства, посвоему интересный и необычный, но до конца свой потенциал не использовавший. Не зарываться вначале, когда денег мало, и не мешкать с развитием технологий и построением нефтеперерабатывающих заводов – вот основные правила. С этим справился – дальше уже совсем не интересно. А это не есть хорошо. Как говорят у нас в Басре: "Недодуманная игра все равно что недозрелый инжир: съесть-то можно, но жареная картошка все равно лучше".

▼ Бур



▼ Нефтяная платформа в Балтийском море – этот скрин не для слабонервных



Игровой интерес	■■■■■■■
Графика	■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■
Оригинальность	■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■

Рейтинг 6.7

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

STAR TREK
DEEP SPACE NINE: DOMINION WARS

"Тень Доминиона"

Владимир ВЕСЕЛОВ

Жанр *тактическая 3D RTS*
Издатель *Snowball.ru/1C*
Разработчик *Gizmo/Mass Media*
Дата выхода *Лето 2001 года*

Английское название этой игры весьма длинно - Star Trek Deep Space Nine: Dominion Wars. Для тех, кто понимает (т.е. для фанатов сериала), уже из этого название ясно, где происходит дело и когда. Для отечественных же игроков дам другой ориентир – события в игре происходят в том же районе, что и события "Отверженных", а по времени предшествуют им. Ну а для тех, кому и это ничего не говорит (ведь "Отверженные: Тайна темной расы" проходили у нас в разделе Action), поясню: был такой момент в истории вселенной Star Trek, когда исконные враги - земляне и клингоны - объединились, дабы противостоять альянсу кардассиан и джемхадаров, пытавшемуся захватить квадрант Альфа. Большинство любителей сериала сходятся на том, что это один из наиболее интересных периодов стартрековской истории, поэтому не удивительно, что ему посвящены целых две игры.

Впрочем, подробный разбор сюжета и связанных с ним событий во вселенной оставим до выхода в свет финальной версии (наш главный эксперт по Star Trek'у уже озадачен сбором соответствующей информации). Теперь же перейдем к самой игре.



В компании "Сноуболл" мне любезно показали практически готовую игру (английскую версию). В ней не хватало только детальной проработки некоторых персонажей, видеороликов и прочих незначительных вещей. Так что я тут буду рассказывать не о том, какой может быть игра, а какая она уже есть.

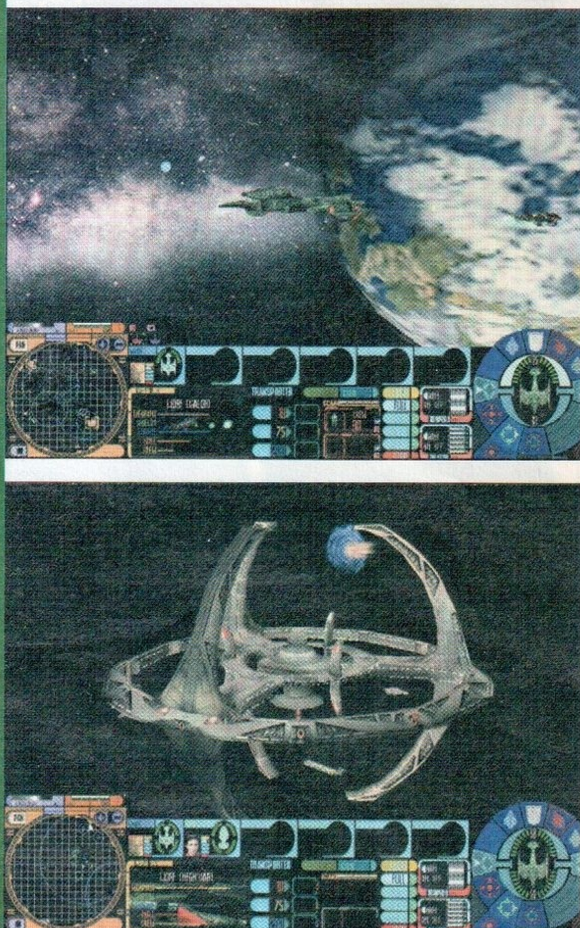
Ничего лишнего

Таково первое впечатление от игры. Весьма сложная многоуровневая панель управления, присутствовавшая в Starfleet Command (и наверняка отпугнувшая от нее многих игроков), уступила место сравнительно небольшой панельке внизу экрана. Управлять кораблями теперь можно привычным стратегическим способом, резиновыми рамочками, кликаньем в нужной точке и т.д. Контролировать можно только наиболее важные системы корабля, все же остальное отдано на откуп AI. Вам, как космическому адмиралу, не придется заниматься ремонтом систем, распределять энергию между потребителями и т.д. - все это капитаны делают самостоятельно.

Кстати, о капитанах. Как и в других играх сериала, вам придется их нанимать и увольнять. Характеристик у капитанов довольно много, и, что интересно, их придется учитывать. Каждый капитан обладает каким-то набором умений, является специалистом в каких-то областях. Так вот, оттого, что умеют подчиненные вам капитаны, зачастую будет зависеть тактика сражений. Например, для того, чтобы высаживать десант на клингонские корабли, ваш капитан должен знать, как эти корабли устроены. Ну а для того, чтобы ремонтировать собственный корабль, капитан должен обладать некоторым уровнем технической подготовки.

Тут игра сближается с RPG (только не говорите Алаеву, а то придет и отберет игру). Там ведь тоже, не имея в партии специалиста по обезвреживанию ловушек или ремонту, пройти некоторые локации довольно трудно. Кроме того, тактика боя в "Тени Доминиона" во многом зависит оттого, что именно умеют ваши подчиненные и что они умеют лучше всего. Если вы наберете команду тупых и решительных рубак, это будет одна игра, если же предпочтете собрать под своим началом команду интеллектуалов – совсем другая.

Я бы сказал, что основная стратегия в игре вынесена в брифинги. Именно во время подготовки к миссии закладывается основа победы. Если вы соберете под своим командованием мощный флот, вооружите корабли нужным оружием и наймете нужных капитанов, во время самого







боя можно будет ограничиться самым общим руководством. Можно даже взять под непосредственное командование какой-то один корабль и действовать примерно в том же стиле, как в космосимуляторе.

В последнем варианте игра близка уже не к RPG, а к Action (не в коем случае Джобсу не говорите, а то он после того, как я Flashpoint у него отобрал, реванша жаждет). Хотя тут и нет вида от первого лица да и управлять космолетами стрелочками с клавиатуры невозможно, но больно уж все динамично происходит, особенно если выставить скорость игры на максимум.

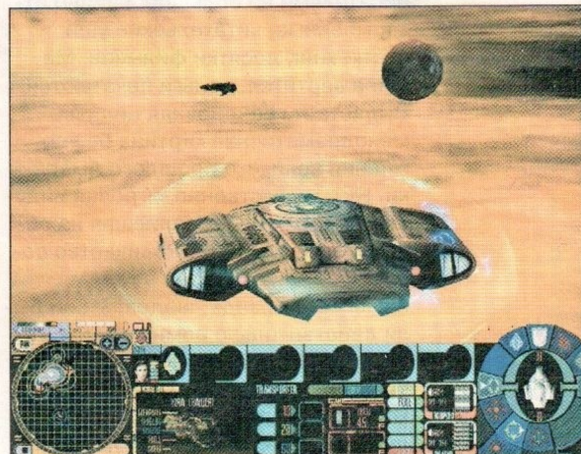
Эта самая динамичность выгодно отличает "Тень Доминиона" от Starfleet Command. Если вам довелось играть в какую-то из двух частей этой игры, вы наверняка помните, как медленно все там происходило. Кораблики ползали по карте, как сонные мухи, лениво обменивались выстрелами из фазеров и мазеров, ну а торпеды летели так медленно, что было не понятно, как это они куда-то умудрялись попасть. Картина же боя в "Тени Доминиона" совершенно иная - динамичная, захватывающая. Словом, именно такая, какая и должна быть картина космического сражения.

Как это будет по-русски?

Работы над локализацией игры находятся в самой начальной стадии, так что ни одного диалога и даже реплики я услышать не смог. Впрочем, зная отношение Сноуболла к делу, можно уверенно сказать, что все будет сделано качественно. Тем более что над локализацией "Тени Доминиона" работает та же самая команда, что и над "Отверженными". В обеих играх присутствует довольно много общих героев, озвучивать их будут те же самые актеры.

Кампаний в игре пока всего две, возможно, к ним прибавится и третья. В каждой из кампаний по десять миссий, на первый взгляд это не много, но не торопитесь с выводами. Я посмотрел первую и последнюю миссии одной кампании, могу сказать, что уже в первой миссии есть где проявить свой полководческий талант, ну а в последней его нужно проявлять во всем блеске. Так что пройти десять миссий будет совсем не просто.

Напоследок скажу о том, с чего большинство обозревателей предпочитает начинать, - о графике. Движок игры полностью трехмерный. Вы можете как угодно вращать карту, приближать и удалять камеру, рассматривать корабли и разные космические объекты со всех возможных ракурсов. Как это выглядит, видно на прилагаемых скриншотах (подчеркиваю, это именно скриншоты, взятые из реально существующей игры). Поскольку у нас уже сложилась добрая традиция сравнивать красоту игры с Homeworld'ом, скажу, по многим параметрам "Тень Доминиона" ее превосходит. Особенно мне нравится то, что, имея возможность сделать игру полностью трехмерной (т.е. дать возможность кораблям перемещаться в трех измерениях), разработчики избежали соблазна и оставили кораблям всего две степени свободы (т.е. корабли перемещаются в одной плоскости, на которой расположены все объекты). Чем это хорошо, я уже говорил не раз, ну а еще раз скажу при рассказе о полной версии.

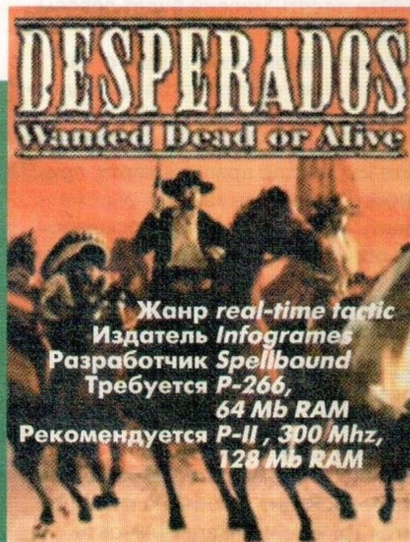




Revenant



Великолепная шестерка



Давайте вскроем, товарищ Бендер, давайте вскроем!
И. Воробьянинов

Давайте надругаемся...

Дикий Запад... Как много в этом звуке... В общем-то, 10 букв всего. И литров 200 отборной романтической лапши, повешенной добрыми писателями на большие, наивно оттопыренные, читательские уши. Сотни книг, десятки фильмов. Машина вертится, деньги печатаются. Вырастает грандиозная цинично-мелодраматичная картина без сомнения великого прошлого Америки. Ну и, естественно, игровая индустрия, радостно вывалившая на общественность энное количество сомнительных шедевров на тему.
К счастью, правда, шедевры сии были действительно сомнительны, так как не оставили в памяти ни следа... Ушли с миром. И вот гладкую спокойную поверхность игровой продукции снова начинают баламутить очередные любители ковбоев, салунов и перестрелок в подворотнях. И хоть это всего лишь жалкая тактика, сей ничтожный факт не помешает нам рассмотреть, так сказать, ее со всех сторон. Снаружи и, главное, изнутри...

У кого длиннее кольт...

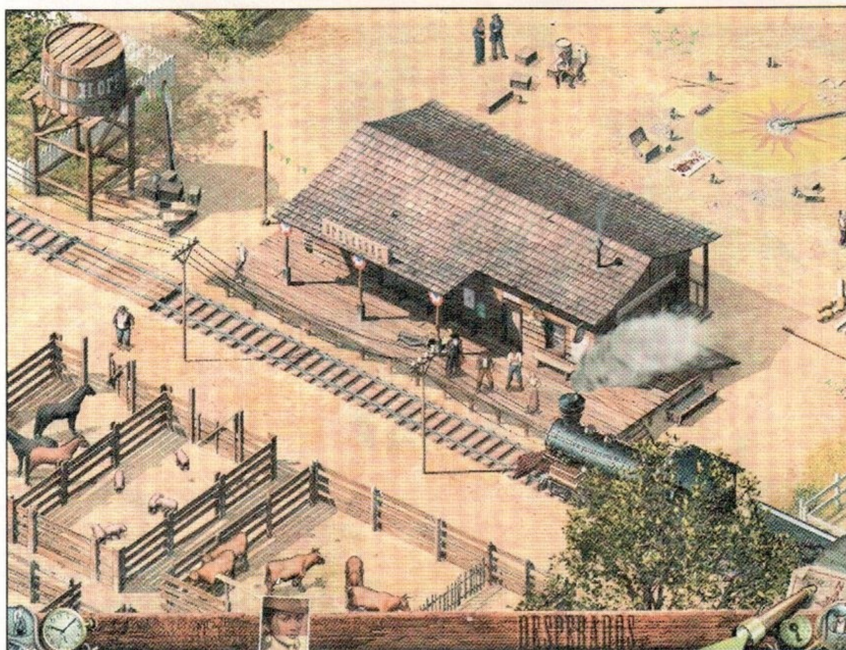
Про геймплей можно рассказывать долго и нудно. Восхищаться каждым неповторимым моментом, вычленять детали, рассматривая их с поистине профессиональным интересом. Можно еще восхититься гением разработчиков из Spellbound, создавших несомненно великолепную, уникальную, интересную игру... Но иногда полезно этого не делать, а просто произнести магическое слово... Слово "Commandos". И все сразу станет на свои места. Овечка Долли перевернется в гробу и замогильно проблеет: "Собра-а-а-ат!..".

Однако быть эстетом хорошо, но все-таки вкратце описать прелести новой игры необходимо. Суть ее не изменилась. Все те же миссии, где надо что-то украсть/выкрасть/убить/добить/взорвать, предварительно проникнув/просочившись через полчища врагов к заветной цели и не потревожив эти самые полчища. Для достижения благих целей в ваше распоряжение поступает уникальная команда. Этакие "семь самураев", то есть шесть, но если посчитать дрессированную макаку за члена банды, то классика спагетти-вестерна жутким семиголовым призраком встает перед взором...



▲ Кэйт заманивает озабоченных мексиканцев непонятными почесываниями ножек...

Это Джон Купер, главный герой, ковбой из ковбоев, обладатель большого револьвера. Истинный ценитель такого уважаемого занятия, как поножовщина. Некрофил-практик, эффектно и неоригинально уволакивающий трупы врагов с поля брани в укромный уголок. Собственно, весь сюжет строится вокруг него, именно Купер сколачивает команду для своих кристально-гнусных целей. Помогает ему в этом Док... Наверно, где-то во Вселенной есть такое место, зловещее, надо сказать, место, жуткий инфернальный инкубатор, где из вторичного сырья путем возгонки, бессовестного клонирования и банального партеногенеза производят доков. Посудите сами: в каждом мало-мальски уважающем себя фильме класса В присутствует этакий всезнающий Док, совмещающий в себе мечтателя-ученого, натыкающегося на дверные проемы, циника-врача, ставящего диагноз "диарея" по вкусу мочи пациента, и закоренелого спецназовца, увешанного хай-тек оружием с головы до шеи. Но это еще полбеды... Здешнего Дока зовут Док Маккой. Имя сие вопиет в ужасе и страдании, зверски измученное многими поколениями сценаристов... Ребята из Spellbound тоже не сжалились над ним... Док Маккой. Я не стану описывать его службу на крейсере "Энтерпрайз" в течение бессчетного количества серий, куда он, по-видимому, завербовался после событий на Диком Западе, – это полный моветон. Наверно, Док вечен. Среди его много-



▲ Друзья ожидают прибытия поезда, неподвижно лежащее на заднем плане тело с харизматично плавающими вокруг звездочками – шериф которому удалось пощупать сапожок Кэйт













численных способностей есть умение раскидывать бутыльки с зеленой дрянью, действие которой сходно со знаменитым освежителем воздуха "Прима"... Также Док способен взламывать замки и, конечно, лечить раны... Но самое главное: у него пистолет длиннее, чем у Купера! Настоящее Оружие Святого Зигмунда с оптическим прицелом в качестве фичи. Словом, наш человек.

Кроме этих двух уникумов, в игре есть еще несколько представителей славной братии искателей приключений на свою голову, числом аж до четырех. Все они вполне стоят друг друга. Например, Сэм Вильямс, негр-подрывник. Вот, видать, разработчикам было мало сделать его просто негром, ведь это само по себе убойное оружие... Нет, они привили несчастному еще пироманию в качестве скилла и змею в виде элемента одежды. Доблестный борец с белыми угнетателями может не только разбрасывать банальные динамитные шашки, но и вязать пленных, палить из станкового пулемета и даже, радостно подкатив к цели бочонок с ТНТ, отправить пол-уровня на орбиту. Черный Сэм – верный помощник Купера, готовый если не взорвать, что массе будет угодно, то, по крайней мере, подорвать сие...

Еще в нашем распоряжении такие колоритные личности, как Ми Юнь, в распоряжении которой находится пресловутая макака со звучным именем Mr. Leone. Макака способна буквально на все, это, можно сказать, ведущий персонаж в игре, затмевающий своим величием даже самого Купера, это... Впрочем, не будем отвлекаться. Сама китаянка может лихо забираться в бочки и прятаться там от врагов, что, естественно, придает особую значимость этому персонажу. Бандит Санчез – еще один пособник добра и справедливости в игре - проходит у нас по статье, точнее, по классу тяжелого вооружения. В каждой команде должен быть тупой громила. Это такая же неотъемлемая деталь местного декора, как и Док. Вот Санчез и есть тот самый амбал, без которого эффектная зачистка строений с выбрасыванием обнаруженных врагов через окна (закрытые), двери (тоже закрытые), а порой - стены была бы невозможна. Кроме того, Санчез, когда нужно, может прикинуться идиотом, у которого наступила сиеста. Это достигается путем надвигания сомбреро на глаза и придания телу позы трупа. Некоторых врагов с IQ на уровне имбецила этот нехитрый прием вводит в заблуждение... Большинство открывают огонь.

Ваши ковбои могут передвигаться бегом, ползком и на лошадях. Впрочем, те, кто хоть одним глазом видел пресловутые Commandos, сразу узрят знакомые реалии... Например, все тот же треугольничек, определяющий поле зрения врага, – полезная, надо сказать, вещь. Особенно когда последний член вашей банды, Кэйт О'Хара... я молчу об имени... это выше сил... Вот особенно когда эта весьма загадочно-фривольного вида дама сужает треугольник зрения какого-нибудь "мачо" до нитки, протянутой к ее юбке. Или штанам. Или к тому, что в них находится.

Сами враги весьма и весьма... скажем так, не полные идиоты. Ну, разве что чуть-чуть. Они патрулируют местность, старательно отворачиваются от проползающего мимо героя, который с не меньшей стара-





▲ Похоже, наш доктор попал в неприютную ситуацию, вон он стоит с петлей на шее, линчуютссс...

тельностью изображает местное перекати-поле. Увидев на месте одного из своих товарищей взявшийся откуда-то труп, бандиты начинают слегка беспокоиться и обшаривать местность на предмет злоумышленников... Если в этот момент труп убрать, то замешательство врагов достигнет невиданных высот, один из них стреляет в воздух и к месту хулиганства собирается вся толпа... Словом, AI хоть и благодатная почва для издевательств над игровой продукцией, но в данном случае с сожалением констатирую, что придраться особо не к чему. Потому как враги умеют не только стрелять и бегать кругами, но с ними можно и поговорить, даже устроить пьянку, плавно переходящую в дебош с картами, танцами на столах и вызовом местного ОМОНа... А посему отвернемся от этого тоскливого, слишком благополучного зрелища и рассмотрим другой, еще более благодатный для прессования аспект игры... Графика.

Хижина дяди Тома

Ну что тут можно сказать... Конечно, ожидать от игры а-ля Commandos полигонного ландшафта, полностью масштабируемого и вращаемого во всех мыслимых плоскостях, в общем-то, глупо. Фишка таких игр не в нагрузке на любимый GeForce, а на то, что находится между ушами. Но все же... Местность спрайтовая, старательно прорисованная даже, и, несмотря на то, что zoom заключается лишь в банальном уменьшении разрешения на экране, откуда ни возьмись, появляются на свет божий страшные пикселы... Но выглядит все достаточно прилично. Атмосфера этакого, средней помойности, городка на Диком Западе передана прекрасно... Что же касается звукового оформления, то оно вроде как бы 3Д... При скроллировании карты источник звука меняет интенсивность и расположение... А вот натужные, пышущие пафосом и идиотизмом высказывания главных героев на все случаи жизни сделаны вообще на ура.

Эвтаназия

Все вроде хорошо... Творение способно порадовать даже искушенный взгляд. Есть весьма оригинальные находки, вроде туториала в виде сюжетной миссии... Многие элементы, преподнесенные разработчиками в качестве "супер-фич", лишь усложнили и без того нелегкий игровой процесс, основательно перегрузив его. Но. Вот это "но", кстати, последняя соломинка, ведущая от высокого рейтинга к банальному катку... Грех ей не воспользоваться. Знаете, есть такая примета: если в обзоре одной игры как минимум три раза встречается название другой, то зловещий диагноз "клон" ставится автоматом. Клон... Симпатичный, правда, клон.

НИМ

Игровой интерес	■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■
Оригинальность	■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■

Рейтинг 8.5

Время освоения: до 1 часа
Сложность: высокая
Знание английского: желательно

БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Hungry Ducky

Узкоглазые казаки

Я никогда не считал подражание чем-то зазорным или заслуживающим безоговорочного осуждения. Жизнь устроена так, что лишь единицы способны добиться чего-то стоящего и тем самым выделиться из общей массы. Подавляющему же большинству, к сожалению, судьбой уготована неприглядная участь ведомых, разница между которыми только в дистанции, отделяющей каждого из них от лидера.

Другое дело - плагиат. Очень многие отождествляют его с подражанием, что, на мой взгляд, абсолютно неприемлемо. Несмотря на внешнюю схожесть, внутреннее содержание каждого из этих двух понятий столь же не соотносимы, как, скажем, тропики и Северный полюс.

Человек, подражающий лидеру, как правило, делает это из соображений целесообразности. Действительно, зачем тупо переть против ветра по целине, когда кем-то уже проложена лыжня? Кроме того, идущий по проторенной дороге сохраняет силы и в конце концов все равно догоняет обладателя желтой майки, а затем и обходит его, все дело в желании.

Ну а плагиатор способен лишь паразитировать на чужих мыслях и идеях, присваивать их и считать подобную ситуацию в порядке вещей. Ему чужд дух состязания и соперничества, он не желает ничего добиваться. Все его существование направлено только на то, чтобы успеть урвать от чужого успеха, пока не опередили другие.

Естественно, из этого правила, как и из любого другого, существуют исключения, которые, впрочем, лишний раз подтверждают его справедливость.

Признаюсь честно, играя в ТК, я постоянно задавался одним и тем же вопросом: "Что это, подражание признанным лидерам жанра, сдобренное рядом собственных оригинальных нововведений, или, напротив, безвкусная подделка, в которую по какой-то нелепой, но счастливой случайности, возможно, даже против воли авторов, закрались некоторые интересные детали, фактически спасающие игру от печальной участи забвения?".

Однозначного ответа дать так и не получилось, потому что, с одной стороны, не хотелось лишний раз обижать разработчиков, как-никак они старались, с другой – временами появлялось труднопреодолимой желание, скривившись, навечно отправить игру в глубокий отстой. Результатом этой двухнедельной борьбы явилось то, что вы прочитаете дальше.

THREE KINGDOMS: FATE OF THE DRAGON

Жанр	RTS
Издатель	Eidos Interactive
Разработчик	Overmax Studios
Требуется	Pentium-II 233, 32Mb RAM
Рекомендуется	Pentium-III 300, 64Mb RAM
Multiplayer	LAN, analog on-line

Дела давно минувших дней

Особо распространяться о сюжетных перипетиях смысла нет, так как им была посвящена львиная доля опубликованной в мартовском номере превьюхи. Тем же, кто по каким-либо причинам не в состоянии ознакомиться с ней, могу посоветовать обратиться к руководству по игре, в котором историческому разделу уделено довольно много места. Причем такое количество исторической информации вызывает весьма противоречивые эмоции: конечно, патриотизм разработчиков и их любовь к собственной истории заронили в мою душу зерна уважения и в некотором роде зависти, однако из-за подобного буйства исторической достоверности игрушка оказалась перегруженной в принципе не нужной информацией о том времени, кучей непонятных персонажей с непривычными и тяжелыми для восприятия именами да историями и прочей подобной мишурой, которая подчас просто раздражает.



По сути своей...

Перед нами привычная RTS со всеми вытекающими последствиями. Есть кампания, вернее, в силу того, что реальных претендентов на власть трое, три кампании, поделенные на миссии. В каждой миссии, как водится, необходимо отправить в лучший мир максимальное количество имевших глупость встать на вашем пути к власти соперников и захватить вражеский город. Да-да, именно захватить и именно город, так как то, что получается в результате ваших архитектурных экзерсисов, хочется называть именно "городом", ну, может быть, "большой деревней", а не "базой". Кроме того, для победы вовсе не обязательно оставлять после себя пепелище, достаточно просто прорваться в городской центр и взять его под собственный контроль. С этого момента все вражеские постройки, население и, что еще приятнее, армия сдаются на вашу милость и безоговорочно переходят под ваше командование.

Есть и миссии, которые необходимо выполнить, не имея тыловой поддержки. Вот в них-то и выясняется, кто чего стоит как стратег и тактик. Учитывая, что цель миссии - захват вражеского города, а средства, мягко говоря, ограничены, приходится заботиться о вверенных вам войсках, как о собственных детях, экономя каждую стрелу и трясясь над каждым солдатом.

Однако, взяв многое из других известных и не очень соседей по жанру, в определенных вещах создатели ТК решили соригинальничать. Именно об

этих местах (хорошо сказал, блин) сейчас и поговорим.

Мы пойдем другим путем

Одно из нововведений – это две, вместо привычной одной, мини-карты, занимающие нижние углы экрана. Таким способом авторы попытались решить проблему отображения и перемещения по картам большой площади. Привычная схема поля битвы, которую можно условно назвать стратегической, находится справа. На ней местоположение баз, деревень (о них позже), ресурсов и прочего отмечено условно. Ну а если появляется необходимость ознакомиться с архитектурно-планировочными особенностями какой-либо базы подробнее, переключаете вид на левую, "тактическую", карту. На ней привычными цветными точками отмечены постройки, крестьяне, солдаты, техника и т.д. На первый взгляд система довольно замороченная, но на поверку оказывается, что такое решение достаточно удобно и, в принципе, имеет все права на существование. К плюсам можно отнести то, что в любой момент вы имеете доступ к какому угодно населенному пункту, не теряя при этом время на его поиск, склоллинг и т.д., а также то, что при перемещении войск по стратегической карте их скорость возрастает и заметно меньше времени уходит на ожидание, пока ваши архаровцы преодолеют расстояние до цели. Ну а минус в том, что, по сравнению с привычными RTS, в ТК карты стали занимать вдвое больше места, поэтому увеличился и размер экранной панели управления.

Новости тыла

Рассказ об особенностях менеджмента стоит начать с того, что ТК на моей памяти первая игра, в которой в полной мере оценена роль скромных тружеников села и города, кующих вашу победу в тылу. По милости разработчиков теперь практически все ваши батальные успехи будут зависеть от расторопности, трудолюбия и численности ненаглядных пейзан. Они и пеньки корчуют, и в шахтах горбатятся, и хибарки всяческие строят, и целину поднимают, а для чего? Все для того, чтобы вы понашлепали себе орду головорезов, вооружили их по последнему слову науки и техники, дали в придачу энное количество единиц боевой техники да отправили завоевывать очередное сопредельное княжество. При этом упомянутые головорезы регулярно требуют кормежки и выпивки, а при отсутствии оных теряют силы и, соответственно, всякое желание шевелиться вообще, не говоря уж о каких-либо бранных свершениях.

Кроме того, кажется, канули в Лету те благословенные времена, когда для того, чтобы возглавить наводящую



ужас на соседей армаду завоевателей, достаточно было построить казармы, запастись требуемыми ресурсами да набраться терпения. Теперь все как в жизни. А в жизни солдаты не появляются из воздуха или после переработки определенного количества дерева, камня и железа. Солдат обычно учат, а затем муштруют до посинения с целью достижения ими максимально возможного уровня эффективности. Так что привыкайте, что лучник или пикенер получается не из даров природы, а из вполне живого человека, который до этого трудился в поле или в шахте, но на свою беду достиг призывного возраста. Таким образом, процесс наращивания военного потенциала превращается в весьма занимательное занятие, этакую рукотворную эволюцию простого работяги от сохи до образцового гвардейца Его Величества.

Оттянулись авторы и с ресурсами, которых, как и обещалось, в игре 6: дерево, железо, кукуруза, свинина, еда и вино. Да-да, кукуруза и свинина, по китайским понятиям, едой не считаются, несмотря на то, что для их получения приходится раскошеливаться на постройку ферм и оплачивать труд крестьян. У них все это - лишь основа для приготовления пищи, предназначенной доблестным защитникам отечества. В какой-то мере они, конечно, правы, правда, когда уж очень кушать хочется... Логика не вполне ясна.

Зато с золотым запасом родины все предельно понятно. Как в любом цивилизованном государстве, основным источником доходов являются пресловутые налогоплательщики, количество которых, в свою очередь, зависит от площади занимаемой вами территории. Иными словами, хотите иметь больший доход – узурпируйте большую территорию. Правда, и здесь есть свои ограничения. В какой-то момент рост численности ваших верноподданных застывает на определенной круглой цифре и не желает изменяться ни под каким предлогом. Конечно, к тому времени доходы измеряются уже сотнями золотых, но, если ваша врожденная домовитость (она же жадность) не дает душе покоя, никто не мешает поднять налоги и получать еще больше денег, правда, в ущерб моральному состоянию населения. Так что, как в песне поется, "думайте сами, решайте сами".

Справедливости ради нужно похвалить авторов игры за количество технологий. Вот здесь-то они не поскупились. Образно говоря, на пути к техническому совершенству вам придется сделать более 70 шагов, с каждым из которых ваши крестьяне будут "хватать больше, кидать дальше", броня солдат и техники становиться крепче, а оружие смертоноснее. Стоит отметить, что научно-технический прогресс – занятие весьма захватывающее, но далеко не бесплатное, так что не исключено, что излишняя тяга к быстрому достижению совершенства станет лебединой песней для вашего бюджета.

Смешались в кучу кони, люди...

Однако все вышеперечисленное должно отступить на второй план с первыми звуками скрестившихся клинков, смиренно склонить голову под смертоносную песнь спущенной тетивы, оглохнуть от боевых кличей устремляющихся в атаку бойцов и распластаться в дорожной пыли под ногами шествующих триумфальным маршем победителей. Но вот не отступает, не склоняет, не глохнет и не распластывается, и причин тому несколько.

Во-первых, авторы явно пожадничали с количеством родов войск. Устанавливать диктатуру себя-любимого придется силами пехотинцев, пикене-

ров да лучников. При желании и возможности всех их можно посадить на лошадей. В этом случае вы выиграете в скорости передвижения войск и степени их защищенности, потому как при атаке первыми убивают именно лошадей, в то время как всадники до поры до времени остаются невредимы.

Военная техника представлена штурмовыми лестницами, метательными орудиями, ведущими огонь камнями или зарядами с горящей смолой, баллистами. Кроме того, в ваших рядах есть довольно прикольная штуковина под названием Malefic Kite, предназначенная для легкой и непринужденной транспортировки войск поверх линии обороны противника. Только жаль, что за один раз можно отправить всего двух бойцов.

О флоте вообще речи нет. Боевые корабли отсутствуют как класс, а транспортных всего две штуки: компактный сампан и вдвое большая джонка. Причем их стоимость разнится тоже примерно в два раза, но для постройки джонок нужно еще и потратиться на их изобретение. Снова или отсутствие логики, или исключительная, не доступная моему ущербному уму, ее специфичность.

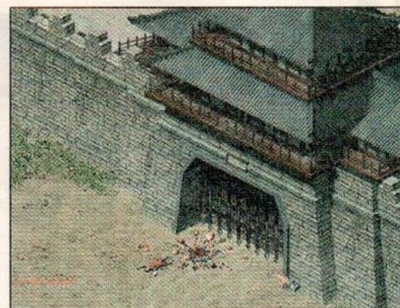
По идее, наличие лестниц или того же Malefic Kite подразумевает использование оригинальных тактических схем, вроде отвлечения обороняющихся ложной атакой на городские ворота, в то время как основные силы идут на штурм дальних участков стен. Но тщетны все чаяния и мечты, им суждено безвозвратно сгинуть под нескончаемыми валами атакующих, олицетворяющих применение на практике с давних пор всеми ругаемой за примитивность, но, тем не менее, здравствующей и поныне тактики под названием "танковый кулак". Что ни говори, а против грубой силы так и не найдено иного средства, кроме адекватной силовой реакции. Так что, корчуйте лес, колите камень, набирайте войска - в общем, все как обычно.

Хотя нет, кривлю сердцем, не все. В какой-то мере ситуацию спасают придуманные разработчиками уникальные персонажи, герои. Их характеристики на порядок выше, чем у обыкновенных солдат, так что при талантливом руководстве один герой вполне способен справиться с пятьюшестью, а то и больше, обыкновенными соперниками. Если честно, я не скоро забуду, как ведомая мной на штурм вражеской цитадели группа из примерно 15 лучников и такого же количества пикенеров была в буквальном смысле развеяна командой из 6-7 героев, оставивших на поле брани всего двух своих собратьев. Не спорю, до Суворова мне еще ой как далеко, но, тем не менее, мышь в руках держать умею да и умом вроде не шибко обделен (самокритика – великое дело). Однако такой поворот событий потряс меня до глубины души и заставил сделать определенные выводы.

Кроме того, в силу обладания магическими способностями любой из героев способен без видимого труда одним движением руки восстановить здоровье и силы потрепанных сражением войск, увеличить уровень защиты и атаки солдат и т.д.

Внешний вид

Как ни странно, но ни о графике, ни о звуке нельзя сказать что-либо определенно хорошее или радикально плохое. Симпатично отрисованные спрайты в разрешении до 1024x768 на фоне незатейливо стилизованной озвучки производят в целом благоприятное впечатление, однако какой-либо революции замечено не было. Таким же образом обстоит ситуация и с управлением, так что если о технической стороне в двух словах, то "неплохо, но ничего особенного".





В итоге

Напоследок хотелось бы вернуться к тому, с чего начинали, - к размышлениям о подражании и плагиате - и попытаться сформулировать определенные выводы.

TK явно лежит на стыке этих двух понятий, причем первое, с чем хочется ее сравнить, – это недавно вышедшие "Казаки". Признаться, при виде первых скринов я подумал, что это картинки к какому-нибудь add-on'у или mission pack'у, подготовленному GSC Game World. Отрадно, что за пределами России стали не просто завидовать успехам наших игроделателей, как это было в случаях с "Аллодами" или "Вангерами", а перешли к конкретным действиям. Прикольно, что пионером в этом волнующем процессе оказался Китай, но, видимо, жить за счет подделок – это судьба нации. Конечно, печально, что порой рассматриваемая игра становится сильно похожа на недоработанную пародию на творение братьев-славян из GSC Game World, но тут уж ничего не попишешь, как говорится "что выросло, то выросло – назад не вернешь".

Вместе с тем нельзя не отметить притягательность TK для тех, кто в силу каких-либо причин до сих пор не был слишком близко знаком с RTS, а сейчас решил расширить свой игровой кругозор. За примерами далеко ходить не надо, в один из вечеров я застал свою супругу, играющей в TK, и, надо сказать, играющей довольно увлеченно. Так что можно предположить, что при внешней непритязательности и по большей части заурядности непосредственно игрового процесса у TK есть определенные шансы снискать относительный успех в качестве своеобразного тренажера перед теми же "Казаками".

Игровой интерес	■■■■■■■□□□
Графика	■■■■■■■□□□
Звук и музыка	■■■■■■■□□□
Оригинальность	■■■■□□□□□□
Ценность для жанра	■■■■■□□□□□

Рейтинг 6.1

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: обязательно

Павел Шумилов

Не задушишь, не убьешь

KOHAN IMMORTAL SOVEREIGNS

Жанр *RTS*
Издатель *Strategy First*
Разработчик *TimeGate Studios*
Требуется *P 233, 32 MB RAM*
Рекомендуется *P II, 64 MB RAM*

Кохан... Если покатать это слово на языке, вслушаться в его звучание, можно услышать и увидеть очень многое. Мерный рокот копыт, прогибающаяся под тяжестью многотысячных лошадиных табунов степь, стелющийся к земле седой ковыль, неумолимый натиск монгольской орды, ведомой своим ханом. Звон сталкивающихся в смертельной схватке двуручных клинков, разлетающиеся по сторонам искры, звериная ярость и победный клич варвара-киммерийца, кровь его противника, обагрившая поле боя... Подходящие, надо заметить, ассоциации. Подходящее название для расы бессмертных существ, призванных править миром, охранять его покой, стоять на пути Тьмы...

Экономика должна

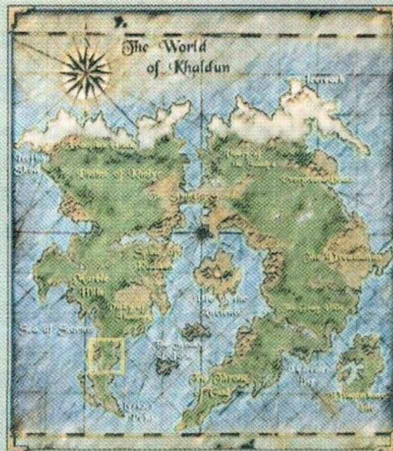
Горячим товарищам, любящим размахивать шашками и закидывать шапками, искренне рекомендую наплевать на tutorial и отправляться прямиком в кампанию. Остальным стоит пройти десяток обучающих миссий. Не волнуйтесь, метатели шапок к нам скоро присоединятся, с наскока разобраться в игре непросто. Прежде чем идти на врага, придется поднимать экономику, она в начале миссии почти всегда находится, мягко говоря, в дауне. Экономическая модель в игре, несмотря на то, что перед нами RTS, куда ближе к походовым стратегиям. Нет занудного микроменеджмента, нет муравьиных верениц пейзанок и пейзанов с мешками дров и охапками золота за спинами, нет строительства базы и мучительных раздумий, как бы пристроить двадцатый "источник энергии", чтобы не перекрыть выход войскам из пятнадцатых "бараков"... Все просто. Бал правит характеристика "ресурс в минуту", время-то реальное, не забыли? Ресурсов в игре четыре вида: камень, дерево, железо и мана. Ситуация с ними всегда под контролем, так как соответствующее табло висит, соответственно, перед нашим... Ну, пусть перед носом, в верхней части экрана. Каменоломни и лесопилки, кузницы и храмы исправно производят соответствующие виды полезных ископаемых, а войска и различные постройки столь же исправно эти ресурсы пожирают. Особняком стоит золото, которое может накапливаться в казне. А может и не накапливаться. Обидный ноль в графе "финансы" в совокупности с красными чернилами "монет в минуту" приводит к печальным последствиям. Дело в том, что, в отличие от других ресурсов, энная сумма золотом должна быть выплачена немедленно при постройке здания или создании отряда. Это, впрочем, не отменяет расходов на содержание. Действенное средство против создания огромных армий.

Система строительства более всего напоминает Age of Wonders. У городов есть фиксированное число слотов под застройку, которое увеличивается при апгрейде поселения, однако даже в максимально развитом городе этих слотов все равно меньше, чем возможных строений. Мешает благому намерению построить все, что можно, еще и то, что каждый из возведенных объектов имеет до трех взаимоисключающих вариантов апгрейда. Приходится ломать голову над путем развития, выбирать между уменьшенной стоимостью производства зданий и повышенной производительностью, между увеличением supply zone и более дешевой покупкой определенных юнитов, между разными видами войск, наконец. Возникает специализация. В одном городе, как правило, наиболее развитом, производятся войска. Другие, тыловые, ориентированы на ударную добычу ресурсов или зарабатывание денег. Третьи, находящиеся на линии фронта, укрепляются доба-

ПО ДАННЫМ РАЗВЕДКИ

World of Khaldun

Географически Khaldun представляет собой два вытянутых по меридианам континента, соединенных узким песчаным перешейком на севере. Местность большей частью равнинная, лесистая. Горные массивы расположены в основном вдоль берегов Мирового океана, вулканическая деятельность не наблюдается. В северной части континента лежит обширная и практически безжизненная область, покрытая льдом, а ближе к югу встречаются пустыни. В прошлом этом мир пережил глобальный катаклизм, поэтому повсюду можно обнаружить следы погибших цивилизаций, руины городов и храмов, заброшенные таинственные подземелья, логова древних чудовищ... Полезных ископаемых практически нет, за исключением золота, железной руды и редких жил халдунита - минерала, служащего основой местной магии. Животный мир беден, насчитывает несколько видов существ, живущих стаями. Самыми распространенными являются гигантские пауки, звероподобные Rhaksha и полуразумные ящеры Slaan, умеющие даже использовать примитивное оружие. Континент населяют несколько рас, различающихся как уровнем технического развития, так и физическими данными. К примеру, Drauga – типичные варвары, живущие в небольших поселениях и полагающиеся на грубую силу, а Haroun – изощренные маги. Управляет миром раса бессмертных, Kohan, разделенная на несколько фракций. Основную угрозу несет Тень (The Shadow), которой служат темные Kohan, известные как Ceyah Kohan. Предположительно, цитадель Тени расположена на Isle of the Ancients, острове во внутреннем море. Уровень технологий противоборствующих сторон – средневековье, огромное значение имеет магия, как боевая, так и "безобидная" - такая, как исцеляющие или благословляющие заклинания. Темные Kohan полагаются на легионы мертвецов. В войсках практически отсутствуют воздушные силы, но что самое удивительное – абсолютно не развит флот, в связи с чем важнейшее стратегическое значение приобретает вышеупомянутый перешеек The Sinking Sands.



вочными гарнизонами, стенами и башнями, увеличивающими обзор.
При этом есть возможность продать ставшее ненужным строение и построить на его месте другое. К сожалению, строить приходится с нуля, вернуться от апгрейда к базовой постройке нельзя. Отсутствует возня с гарнизонами, каждый населенный пункт содержит отряд ополчения и способен постоять за себя. Конечно, от серьезных врагов это не спасает, но периодически выползающие монстры перемалываются в труху без вашего участия, прям как в Majesty. А сами города, кстати, можно строить где угодно, стоит лишь создать и послать подальше отряд сеттлеров. Помимо колонистов, имеются еще и инженеры, поистине незаменимый род войск. Аванпост возвести, поврежденный город восстановить, при случае противнику кирками настучать – позовите стройбат. Еще они шахты строят, стоит только на карте бесхозное месторождение найти (кстати, хинт - всегда стройте рядом форт для защиты шахтеров). "Easy money," - как говаривал Джон Коннор в детстве.

Голуби летят над нашей зоной

Шахта будет приносить доход только, если попадает в supply zone. Напоминает Disciples, система та же. Кстати, о пресловутых зонах давно пора рассказать подробнее, интересное нововведение. Начнем с важнейшей из них, зоны снабжения. Это светлые области, простирающиеся от всех населенных пунктов и обеспечивающие нашим вооруженным силам безбедное существование. Отряд, сражающийся с врагом в пределах этой области, получит бонус к морали, раненые воины будут постепенно поправлять здоровье, подорванное службой родине, а потрепанные партии будут доукомплектовываться рекрутами. Кроме того, длительное нахождение вне зоны снабжения не лучшим образом сказывается на здоровье воинов, те начинают протягивать ноги буквально на глазах то ли от тоски по дому, то ли от нехватки фронтовых ста грамм. Плюс упомянутый выше экономический эффект. Supply zone расширяется с ростом города, можно также увеличить ее путем апгрейдов некоторых построек. Да, маленькая неочевидная тонкость: если противник осадил город, тот перестает обеспечивать поддержку войскам. Справляйтесь собственными силами.

За номером два в нашем списке идет ядовито-зеленая control zone. Она показывает, на каком расстоянии попавшиеся под ноги враги начнут интересовать наш отряд настолько, что он ввяжется в драку. Конфликт наступает, если области, контролируемые вражеской бандой и нашей мирной партией, пересекаются. Пораскинув мозгами, осознаем возможность проводить разведку и рейды по тылам противника. Достаточно взять в команду дальнозорких быстрых юнитов и выбрать формацию колонны, дающую максимальную скорость, максимально же уменьшающую собственную control zone и позволяющую не ввязываться в столкновения, даже будучи обнаруженными (сотый прием каратэ – изматывание противника бегом). Кстати, всего формаций четыре, влияют они на скорость передвижения и боевые характеристики, есть также возможность расставить отряды по собственному желанию и сохранить полученное построение.

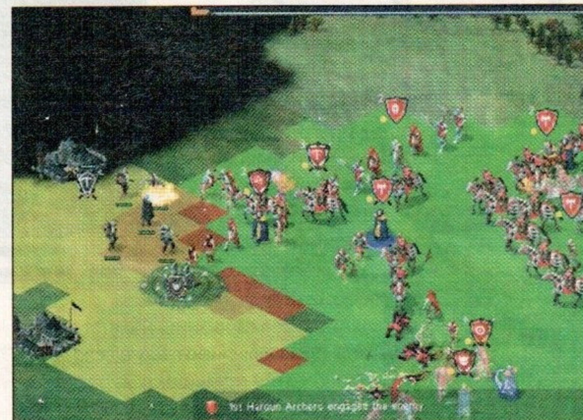
Кроме рассмотренных областей, имеются еще две, менее значимые. Это guard zone, показывающая, когда среагирует на хамские выпады противника сидящий в обороне отряд, и зона строительства, не позволяющая возводить аванпосты и поселки впритык. Отображение любой из зон можно выключить. Хотя control zone и supply zone полезно держать включенными всегда, для наглядности, но без них куда красивее. Уж больно угловаты...

Кто с мечом к нам придет, тот в орало и получит

В фэнтезийном мире пацифисты, как известно, долго не живут. Хочешь не хочешь, а придется собирать армию и громить вражеские отряды, предавать огню вражеские города, а вражеских женщин... Не радуйтесь, этого не предусмотрено. Зато предусмотрено многое другое. Здесь игра снова заставляет вспомнить Disciples. По карте бродят не анархичного вида толпы, а отряды, компании, команды, партии приключенцев, каждая из которых действует как единое целое. Партия состоит из шести ("меньше можно, больше – ни-ни") существ плюс начальник. Переднюю линию обычно составляют крепкие бронированные пехотинцы, кавалеристы, мощные монстры в количестве четырех - это основа отряда. Впрочем, можно и стрелковое подразделение создать. На оставшиеся два места претендуют наравне с базовыми вспомогательные юниты, среди которых рейнджеры, паладины, разная нечисть, маги в ассортименте, от банальных клериков до элементалистов, некромантов и саммонеров... Всего в игре доступно более сорока типов войск. В отстроенном по максимуму городе можно нанимать до полутора десятков разных вояк. Захватив же селения, принадлежащие другим расам, вы получаете доступ к их воинам. Создавая отряд, приходится крепко подумать, ведь каждый юнит влияет на характеристики партии, а доступно множество работоспособных комбинаций. К примеру, наличие в составе рейнджера позволит отряду передвигаться по любой территории без потери скорости. Наиболее часто



▲ Эй, ты, птичка, летела бы ты... отсюда. У тебя в пещере столько вкусного



▲ Мы с железным конем все поля обойдем... Обратите внимание на экономические показатели. А вам слабо?

используемые сочетания можно сохранить. А еще можно присвоить отряду имя собственное, так, например, стайка красных "собачек" с эстетичными гребнями на спинах так и просит назвать ее Bloodhound Gang. К сожалению, переформировать созданную компанию нельзя, можно только разогнать. С виду, явный недостаток, но он вызван тем, что отряды в бою набирают опыт и повышают ранг, из зеленых новичков становясь элитными ветеранами. При этом растут и боевые показатели, а полностью истребить партию тяжко. Если хоть один воин унес ноги из-под раздачи к ближайшему форту, вся партия со временем восстановится. В наличии ролевые элементы: каждый отряд обладает набором характеристик, которые изменяются, к примеру, в зависимости от территории – при встрече примерно равных команд, одна из которых успела окопаться в лесу, второй лучше сразу сматывать удочки. Сильно влияет на характеристики отряда и то, кто стоит во главе его. Можно, конечно, обойтись услугами "капитана по умолчанию", но куда приятнее и полезнее, когда отряд на лихом коне (или на своих двоих) ведет в бой один из Бессмертных.

Сарай Марусек

Это не неудачная шутка, так зовут одного из Kohan. Точнее, одну из. Честно-честно, симпатичная девушка с синими полосами на щеках и гордым



▲ Смешались в кучу кони, люди... В этой мясорубке и погиб Дариус. Затоптали.



▲ Наглядная демонстрация магических эффектов. А в динамике оно еще лучше выглядит.

именем Sarai Marusek. Кастует bless на окружающих при первой возможности, повышает мораль, а при случае может и полоснуть. Прочие "коханые" тоже не просты: маги кидаются разнообразными могучими заклинаниями, воины намного сильнее простых смертных в бою, все без исключения повышают характеристики подопечных отрядов и обладают спецвозможностями – к примеру, увеличивают урон, наносимый определенным родом войск. У лидера партии есть два режима поведения: командный, когда он скромно стоит в сторонке, периодически применяя любимое заклинание и осуществляя общее руководство зычными возгласами "For the glory of the Kohan, обезьяны!", и боевой, когда наш герой расталкивает своих и лезет на передовую с воплем "Дай мочкану!" Первый идеально подходит для хилых магов, второй – для воинов, однако стоит осторожничать. Смерть immortal'а (забавно звучит) – штука неприятная, хотя воскресить его из амулета за символическую плату в 50 монет обычно не проблема. Хуже другое: воскрешенный теряет весь свой нажитый опыт и уровни. Логично и, наверное, правильно, но как жестоко... Когда превосходящим силам противника удалось в середине кампании заманить в ловушку и завалить главного героя Дариуса, я всерьез подумывал о том, чтобы начать заново – потерять несколько тысяч экспы очень болезненно. Отсюда мораль – временами и пятки врагу показать полезно. Это не бегство, это стратегический маневр. К сожалению, с героями связано одно из главных игровых разочарований, уж очень примитивно реализована система их прокачки. Растет количество хитов да боевые параметры, никаких тебе перков и приобретаемых спецвозможностей. Да и артефактов тоже нет. Жаль, это могло бы поднять интерес к игре.

Мемуары Дариуса Джавидана

А интересоваться есть чем. Много тактических ходов – были и отвлекающие маневры, и ложные отступления, и глубокие рейды по тылам, и карательные экспедиции. А сколько нового вносит возможность ставить форты в стратегически важных участках карты... Есть и дипломатия – примитивная, но ведь есть! Однажды шаткий мир с союзным государством был нарушен из-за того, что я взял штурмом нейтральную деревеньку (деньги были нужны). Союзники заявили, что я ничем не лучше Тени, и понеслась... Есть технологии, точнее, знания древних цивилизаций, перманентно повышающие характеристики войск – их нельзя изучить, но можно найти, для чего нужно исследовать всю карту. В развалинах помимо технологий можно обнаружить информацию о мире, амулеты Kohan, просто золото, наконец. А можно пройти мимо – ведь зачастую эти объекты охраняются очень сильными монстрами. Еще случай – одна из присутствующих на карте сторон была мгновенно разгромлена, когда ее сильнейшие отряды нарвались на логово дракона и были уничтожены, чем тут же воспользовались темные силы. А ведь по сценарию предполагалось, что мы будем в союзе с этой расой бороться с Тенью, даже квест специальный был, чтобы привлечь их на свою сторону. Кстати, цели миссии зачастую корректируются по ходу дела, иногда неторопливый, практически походовой процесс (хотя и в реальном времени – такой вот парадокс) взрывается тикающим таймером. Весело было, разгромив логово rhaksha, узнать, что теперь нужно за пять минут уничтожить такое же на другом конце карты, дескать, они сдерживали друг друга. Бешеная гонка, в бой идут все, кто под рукой, включая инженеров, – сам виноват, нужно было слушать, что местные в деревнях говорят. И таких увлекательных моментов на протяжении игры – множество.

А напоследок я скажу..

Графика - спрайтовая, любимая всеми с детства изометрия "семьдесят пять сотых" (три четверти, если кто не врубился). Высокое разрешение, радующие глаз ландшафты, отличная анимация юнитов - только взгляните, как орудует двумя мечами литовец Дариус, это ж просто hack'n'slash какой-то! Великолепны и разнообразны эффекты заклинаний, особенно боевых. Приятно удивляет своими действиями компьютер. Практически всегда нужно сразу идти в экспансию, пытаться захватить как можно больше, иначе схарчит и не подавится. Проблем AI с поиском пути из точки в точку не замечено, отряды даже без присмотра игрока вполне жизнеспособны. Сами окапываются, сами обороняются, умно ведут бой, не кидаясь всем скопом на одного, а распределяя цели. До Majesty не дотягивают, но где-то рядом, как любит говорить агент Малдер. Грустный момент – тактика лома работает великолепно, лавина мощных юнитов гарантированно сметет любое сопротивление. Только вот проблемка: создать такую лавину непросто, нужно ой как потрудиться. Баланс.

У TimeGate Studios получилась очень интересная игра, хотя официально Kohan: Immortal Sovereigns - их первый самостоятельный проект. Однако до того, как собраться вместе, эти люди работали над такими хитами, как Baldurs Gate, Ultima Online и серией Close Combat. Звучит внушительно. Видно, что и в фэнтези, и в стратегиях ребята разбираются неплохо. Игра это с блеском подтверждает. На шедевр не тянет – оригинальности маловато, но и в клоны не сваливается. Микс из множества элементов, по отдельности уже встречавшихся нам ранее, – и все же достойная и самостоятельная игра. Интересующимся рекомендую ознакомиться. Встроенный редактор и генератор случайных карт позволят при желании растянуть процесс знакомства до бесконечности.





Игровой интерес	■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■
Оригинальность	■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■

Рейтинг 7.0

Время освоения: от 30 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не помешает

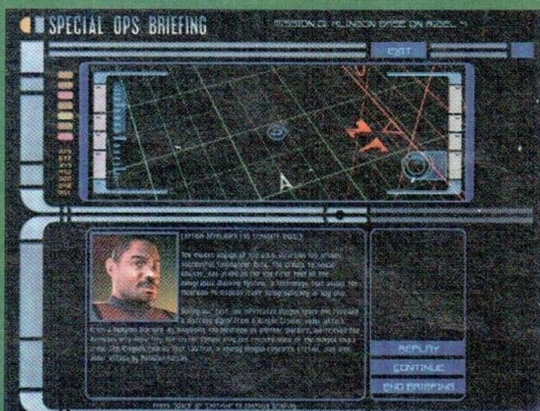
Revenant

Дело № восьмое

Взгляд из-под пресса

STAR TREK: AWAY TEAM

Жанр *Real-time tactic*
Издатель *Paramount*
Разработчик *Activision*
Требуется *Pentium II 266, 64 Mb RAM*
Рекомендуется *Pentium II 400 Mhz, 128 RAM*



Наверно, это какой-то синдром. Болезнь. Безусловно, неизлечимая. С неизменно нарастающей симптоматикой и неизбежным исходом в слабоумие и миграцию в раздел РПГ на постоянное местожительство. И вот на этот раз Главстратег с мерзкой улыбкой отставного группенфюрера торжественно вручил мне диск и вкрадчиво сказал: "Это – тебе. Хе-хе!". Чтобы хоть чем-то досадить в ответ, ваш покорный слуга в диверсионных целях инсталлировал полученный Star Trek: Away Team на редакционный компьютер и два с лишним часа морально разлагал коллектив Навигатора, позоря раздел стратегий и весь журнал в целом своим знанием тактики и военного искусства в пределах досягаемости курсора мышки. Но что я все о себе, да о себе... Давайте лучше вместе рассмотрим игру... Смешаем ее, так сказать, с похвальными отзывами.

Эвейная команда

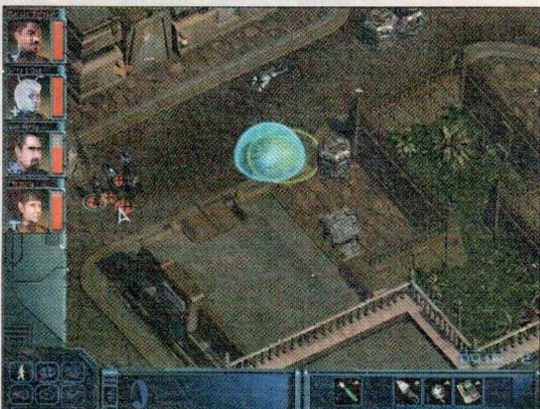
Давным-давно в далекой-далекой... Дальше каждый домысливает по своему, а вообще игра начинается с того, что крейсер Ромулан весело и незатейливо мочит Клингонский корабль. Точнее, утюжит останки. Клингоны само собой не сдаются, упорно матерятся в интерком, что, впрочем, как всегда, не производит на Ромулан ровным счетом никакого впечатления. Клингонам по дефолту был бы обеспечен веселый массдестрой поштучно, если бы в пространстве не возник еще один ромуланин и не передал первому приказ возвращаться на базу. Как только агрессор свалил, прибывший крейсер сразу же продемонстрировал свою грязную человеческую суть, преобразившись в U.S.S. Incursion Флота Федерации... Разумеется, он тут же занялся любимым занятием, а именно – спасательными работами. Но поскольку клингонский корабль... как бы это получше сказать... разломился пополам, то спасать уже как бы особо было некого, и работа федералов представляла поэтому некую увлекательную помесь между профессиональным мародерством и буднями городской трупоперевозки. Собственно, это и есть первая миссия в игре. Теперь, когда с сюжетом покончено, пришло время навалиться всей стратежной массой интеллекта непосредственно на геймплей...

Итак, отдыхают все. Трепещите, господа эстеты! Перед вами Away Team – первая реалтайм-тактика, где гении-разработчики умудрились слить воедино вторичные половые признаки Commandos со всеми ее же глюками, вдобавок в этот неаппетитный коктейль плеснули неразбавленный диабловский манчкинизм и развели все попыткой переиграть хардкорность Elite Force, разумеется, попыткой провальной... А теперь подробнее обо всем.

Away Team действительно напоминает Коммандос, но только на первый взгляд. На второй она уже ничего не напоминает, а на третий уже и смотреть страшно. Вроде бы и изометрическая проекция, все, как полагается. Довольно интересные задания, например, убить всех ромулан на корабле или найти ключ и вставить его в замок и так далее. Настоящая пища для мозгов. Жвачка даже. Бубль-Гум. Общее впечатление таково: вспышки выстрелов, три-четыре фигурки героев кавейной, то есть Эвейной Команды копошатся среди изометрических зданий и объектов, полосуя лучами все, что движется, периодически швыряясь гранатами и налетая на мины. Все происходит в реальном времени, то есть от игрока требуется только покрепче дер-

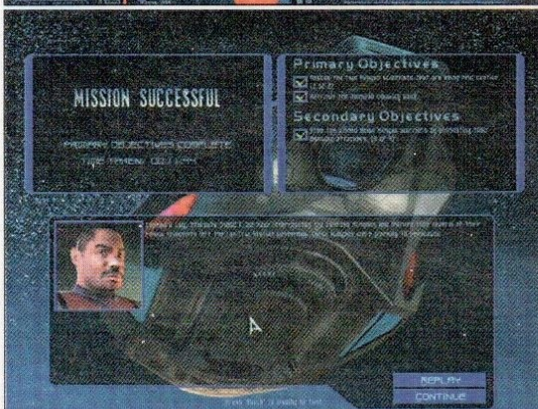




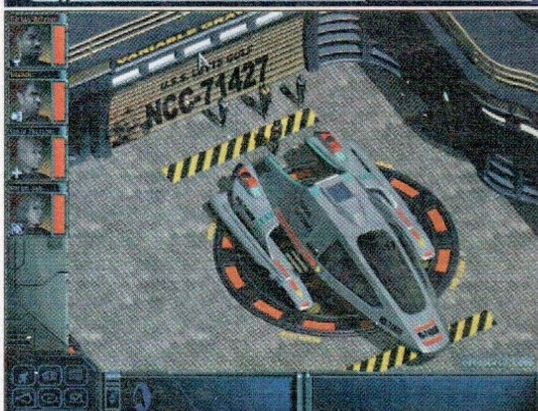














жаться за мышку да иногда пошевеливать ею, изображая активность. Ситуация от этого не изменится ни на йоту, поверьте мне. Конечно, надо пользоваться картой, смотреть расположение врагов... Периодически заставлять команду приседать за естественными возвышенностями... Я хотел сказать, что в коленно-локтевой позиции члены команды будут незаметнее для врагов... Что-то опять не то. Ну, вы поняли суть. Разумеется, необходимо пользоваться трайкодером, чтобы узнать, например, содержимое того или иного ящика или выяснить какого цвета вон та мигающая лампочка на пульте; позволяет, знаете ли, чувствовать себя интеллектуально продвинутым и хай-текнутым.

Но довольно эмоций. Опишем теперь героев дня. Away Team. Ох, как же все-таки хочется сказать "Hazard" вместо "Away". И отослать все остальное к Элит Форс. Несмотря на разные жанры. Вся кэв... эвейная команда делится на несколько подразделений, соответственно специальностям. Например, Medical Officers или Engineering Officers, или Security. Но специализация не имеет тут такого решающего значения, как, скажем, в Коммандос. Медик способен лечить сотоварищей аптечками, но он неплохо проводит фазером радикальные операции недругам... Инженеры, естественно, взламывают различные двери, замки, вырубают охлаждение ядерных реакторов и делают прочие необходимые мелочи. Тем не менее, вся команда – это вовсе не сборище узкоспециализированных субъектов, каждый из которых годен к чему-либо одному, и где надо все-таки немного напрячь стратегическую часть мозга. Нет. Эвей Тим – это действительно мощная команда, до ушей обвешанная оружием, испепеляющая все направо и налево... Причем участие самого игрока в данном процессе явно не требуется.

Об оружии...

Оружие классическое стартрековское. Говорить о нем – полный моветон. Как будто фазер от этого станет фазерее, а пульсграната – пульсее... Разве что к обычному инвентарю добавили парализатор, или Neural Disrupter, и снайперскую винтовку. Все остальное, вплоть до набора мин, уже набило оскомину из сериалов и соответствующих игр.

О врагах...

Клингоны, Борги, Ромулане, Терраны, Малоны, Вулканиты, Джем-Хаддар, Ворта... Весь Доминион в полном составе. Впрочем, перечислять можно до бесконечности, нагоняя объем статьи, но боюсь, Главстратег этого не оценит. Скажу лишь, что враги действуют исключительно стратежно, умудряясь проигрывать вам абсолютно при любом раскладе... Даже когда у вас один юнит, а их – количество, равное респавну в ближайшем здании.

О ней, любимой...

О графике. Вот она рулит... Папская графика. Графическое оформление игры великолепно... Для своего уровня. Без лишних излишеств (!), трехмерной многомерности пространственного воплощения игрового пространства и эффектных спецэффектов, жрущих ресурсы, как клингон сырое мясо. Воплощение воплощенных ужасов, вроде спрайтового графического воплощения игрового пространства, тут это отсутствует. Ужасы разработчики разработали в геймплее. Графическое воплощение игры относительно трехмерно относительно полностью трехмерных экшенов, но это не мешает ему рулить своей незатейливой простотой воплощения. Все простенько, со вкусом и, главное, эстетично.

Тезисы... нет... Выводы.

Эх, хотелось мне сказать "Давить!", но сие будет несправедливо. Все же поклонникам Стар Трека должно понравиться. Наверно. Надеюсь на это. Очень. Игра красивая, тут никто не спорит. Местами даже динамичная. В ней есть сюжет, который я принципиально не пересказываю, потому что сие убьет на корню еще один плюс игры. Но... Играйте в Fallout Tactics, господа.

З.Ы.: Если кто порежет предпоследний абзац, я порежу его. Слово Ревенанта.

Игровой интерес	■■■■
Графика	■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■
Дизайн	■■
Ценность для жанра	■■■

Рейтинг 3.8

Время освоения: до 0 минут
Сложность: необычайно высокая
Знание английского: желательно

Старшина Степанов

Fallout Tactics

To Mom ♡ BillyBob

Некоторые советы по выживанию в постядерном мире

В прошлом номере "Навигатора" мы дали общее прохождение игры, рассказав о локациях, в которых вашей команде предстояло воевать. Теперь же, после того, как FT пройден не один раз, накоплен некий опыт боевых действий в постядерном мире, наша святая обязанность – этим опытом поделиться. Разумеется, данный материал не будет для многих из вас "откровением" и его вряд ли можно назвать полным обзором, но, надеюсь, приведенные советы помогут кому-то открыть новые стороны в интересной игре.

Персонал и умения

Прежде чем лезть в драку во славу Братства Стали, стоит хотя бы определиться, чем ваш герой будет заниматься "по жизни". Хотя Fallout Tactics и сделан в одной игровой вселенной вместе с первыми двумя частями знаменитой игры, но отличия в игровом процессе весьма значительны, чтобы их игнорировать. Если в Fallout 1 и 2 у вас было великое множество путей достижения цели и вы даже могли, благодаря хорошо подвешенному языку, решить многие проблемы "полюбовно", то здесь все сводится к умению обращаться со смертоносными игрушками и ведению боевых действий. Никаких диалогов и заумных бесед. Все общение с редкими NPC сведено к получению информации и бартеру. Посему никто не мешает подготовить из вашего героя не душку и всеобщего любимца, а настоящего монстра. Содержание в команде харизматического лидера в ущерб боевым качествам в предстоящем побоище будет обузой и можно смело утапливать показатель **Charisma** до минимального значения. Ерунда, что урод, зато врагов рвет как грелки. Это важнее. Помимо харизмы, у вашего героя есть шесть других показателей.

Perception. Вот что совсем не стоит игнорировать. Это главная характеристика для дальнего боя, и это то, что отличает снайпера от всей остальной вооруженной публики. Имея максимальное значение этой характеристики, ваш стрелок будет всегда открывать огонь первым и бить хоть белку, хоть мутанта в глаз с огромного расстояния. Когда будете формировать отряд, обращайте внимание на этот показатель и, если он провальный, не удивляйтесь, что ваши стрелки почти не умеют стрелять и открывают огонь лишь тогда, когда враг подобрался вплотную.

Agility. Тоже весьма важный показатель. Чем он выше, тем подвижнее будет ваш герой и тем больше он будет успевать за один ход.

Endurance отвечает за "дубленость шкуры" и умение противостоять всякой дряни. Думаю, у Терминатора из "Судного дня" этот показатель был максимальным.

Strength. Сила то есть. От нее напрямую зависит грузоподъемность вашего персонажа и возможность использовать тяжелое (в прямом смысле) оружие. Ну а если дело дойдет до мордобоя, тоже пригодится.

Intelligence. Ладно, харизмы мы нашего героя лишили, но вот идиотом его делать совсем не стоит. Чем выше эта характеристика, тем внимательнее и хитрее будет ваш персонаж. Быстрее замечать опасность и правильно реагировать. Да и учиться ваш герой станет гораздо шустрее.

Luck. "Скажите, у вас на стройке несчастные случаи были? Будут". Впрочем, вряд ли стоит уповать на одну удачу. Фортуна – весьма ветреная особа, и, на мой взгляд, лучше прокачивать более важные характеристики.

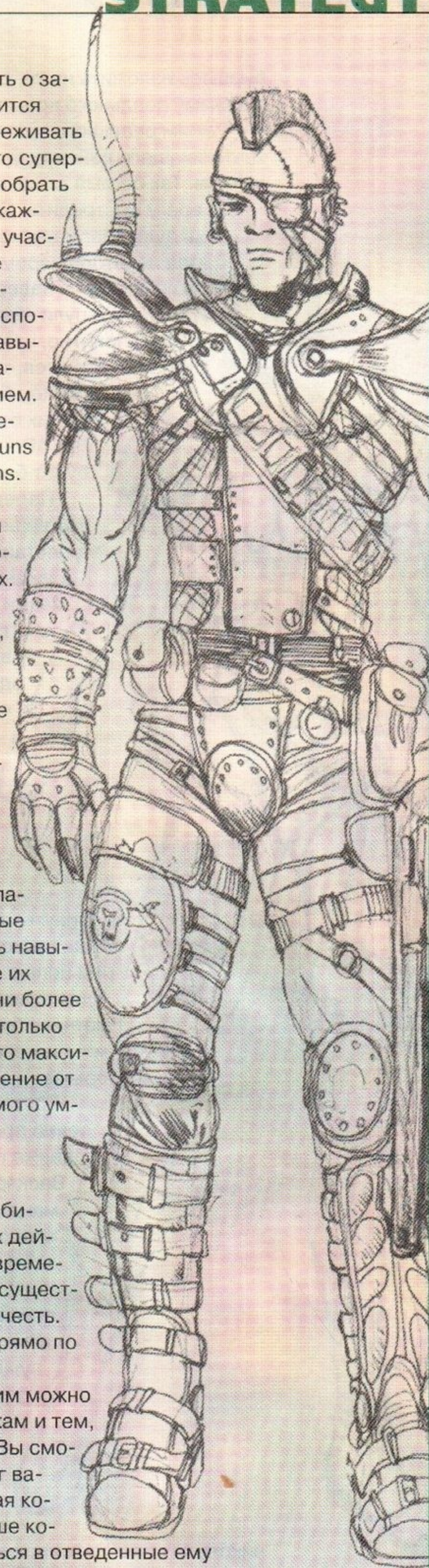




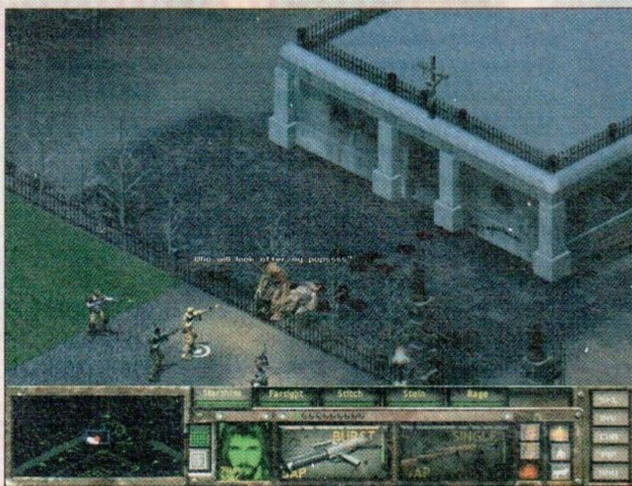
Дальше вы сможете выбрать из всего древа умений три, которые будут доминировать над остальными. Так как вашей команде предстоит война, то и внимание стоит уделять именно боевым навыкам. Умение **Small Guns** даже не обсуждается, так как первую половину игры вы сможете пройти только благодаря этой характеристике. А вот дальше я бы посоветовал выбрать или **Big Guns**, или **Energy Weapons**. Сами понимаете, что чем дальше вы будете проходить игру, тем круче и опаснее будут враги, а значит, и оружие должно быть соответствующим. Конечно, есть искушение взять на вооружение все три умения, но это не совсем оправданный шаг. Оно, конечно, здорово, что ваш герой будет уметь управляться как с тяжелым пулеметом, так и с плазменной винтовкой. Но в этом случае можно будет смело делить полученную экспу пополам, так как вам придется прокачивать сразу два дополнительных боевых умения вместо одного. К тому же не стоит сбрасывать со счетов и грузоподъемность вашего героя, если он будет таскать с собой оружие нескольких видов с соответствующим запасом боеприпасов. Гораздо лучше будет взять третьим навыком **Sneak**, что может реально пригодиться. Как говаривал одно время Ваня Долвич: "Я врага вижу, он меня – нет". В крайнем случае, можно будет взять perk **Tag**!, который добавляет в список ваших "любимых предметов" еще один.

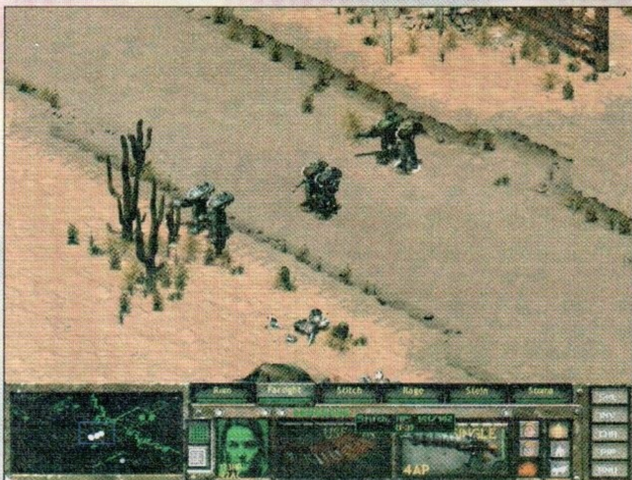


Помимо вашего героя, в отряде будет еще пятеро бойцов, и вам надо позаботиться, чтобы свой паек все эти бездельники проедали не зря. Распределяйте обязанности среди рекрутов, чтобы каждый, помимо пальбы из оружия, мог делать еще что-то. Кто-то в вашей команде должен обязательно уметь лечить (**First Aid и Doctor**), потому что если боец сломает руку, то стимпаком это дело не поправить. Кто-то может постигать навыки взлома, потому что запертых дверей и сейфов в игре будет достаточно, чтобы пожалеть о забытых на базе отмычках. Пригодится и умение обнаруживать и обезвреживать ловушки. Не стоит делать одного суперуниверсала, гораздо лучше собрать команду специалистов, где каждый будет отвечать за свой участок работы. Разумеется, все ваши люди должны, помимо всех этих вспомогательных навыков, уметь обращаться с оружием. Основной упор делайте на Small Guns и Energy Weapons. Специалиста по большим пушкам лучше иметь одного, максимум двух. Это, поверьте, не из-за пацифизма, а из прагматических соображений. Но об этом чуть позже. И не стоит брать всяких там мастеров восточных единоборств и прочего рукоприкладства. Только дальний бой.



В игре будут попадаться книги, которые смогут тоже поднять навыки. Распределяйте их среди тех, кому они более необходимы, но только имейте в виду, что максимальное впечатление от прочитанного будет у вашего самого умного бойца.





Советы по тактике

В Fallout Tactics вы вольны выбирать два режима ведения боевых действий: пошаговый и в реальном времени. Разница между ними весьма существенна, чтобы решить, что предпочесть. Впрочем, вы можете их менять прямо по ходу игры.

Turn based. Пошаговый режим можно посоветовать начинающим игрокам и тем, кто не хочет особо напрягаться. Вы сможете контролировать каждый шаг вашей команды и спокойно, попивая кофе, решать, чем вверенный в ваше командование боец будет заниматься в отведенные ему action points. Да и вообще все будет проходить весьма спокойно и размеренно, как в шахматах. Не будет проблемой во время боя залезть в рюкзак для того, чтобы сменить оружие, боеприпасы или памперсы. К тому же в потасовках, происходящих в пошаговом режиме, у вас стопроцентно будут задействованы все бойцы, тогда как в real time частенько будут сражаться один-два штурмовика, потому что весьма сложно контролировать сразу всех в молниеносно изменяющейся обстановке.

Real time. Отодвиньте чашку кофе, потому что действо потребует всего вашего внимания, отменной реакции и способности быстро соображать. Чуть зазеваетесь, и ваши бойцы, позабыв про устав строевой и караульной службы, устроят совершенно не контролируемую свалку и поножовщину. В общем, сложнее, конечно, но оно того стоит. Лично я играл именно в real time. Все советы, которые я со-

бираюсь изложить ниже, относятся в большей степени к режиму реального времени, как к самому интересному.

Режим реального времени, помимо зрелищности и захватывающего действа, имеет и ряд положительных моментов. Так беглый огонь вашей команды может просто не дать врагу выстрелить. Дело в том, что в момент попадания пули враг на мгновение "вырубается" и ему требуется некоторое время (пусть и минимальное), чтобы "оклематься" и навести свое оружие. А теперь представьте, что пули втыкаются во вражью тушку одна за другой. Понятно, что в пошаговом режиме такой финт не получится, так как враг будет хозяйничать в свой ход безраздельно. Помимо этого, у ваших бойцов не пропадут непотраченные AP, когда закончится ваш ход, и огонь будет более плотный.

Перед тем, как начнется пальба, первой вашей заботой будет правильная расстановка бойцов соответственно вооружению. Вот пример основной формации для вашего отряда на открытой местности: бойцы, вооруженные винтовками или автоматами, в режиме одиночного огня выстраиваются в цепь. Пулеметчик или стрелок с автоматическим дробовиком выдвигается чуть вперед. Если таковых у вас двое, то они стоят либо по краям цепи (но тоже выдвинутыми вперед), либо очень тесно друг к другу перед цепью. Понятно, что неприятельский огонь ваши пулеметчики будут принимать первыми и им стоит отдавать лучшую броню.

И вот таким строем постепенно продвигайтесь вперед, держа палец на кнопке Backspace (стоп для вашей команды по умолчанию). Как только появился красный кружочек, сразу тормозите отряд, и можно даже заставить их пригнуться или вообще залечь. На мой взгляд, самым лучшим вариантом будет установка агрессивного режима и начало стрельбы при вероятности попадания в 33%. При передвижении постоянно держите контроль над вашим пулеметчиком, как самым "опасным" бойцом в вашей команде. Если враг сумеет добежать до вашей формации и врубится в боевые порядки, то очередь из пулемета накормит всех. В этом случае или быстро меняйте позицию, или мгновенно переключайтесь с оружия "массового поражения" на "высокоточное" (держите во втором слоте какую-нибудь винтовку). То же самое относится к дробовикам и гранатам. Именно из-за этого два пулеметчика в строю – это уже легкая головная боль, так как приходится постоянно представлять зону поражения, чтобы в нее не угодил кто-нибудь из своих, так как враги не всегда будут атаковать вас с фронта. Если пулеметчиков больше, то это означает тотальную мясорубку и почти гарантированный "дружеский огонь", если неприятель объявился с фланга или вообще зашел с тыла.

Если ваша команда идет на неприятельский пулемет, то строй нужно несколько изменить. Есть два варианта: при первом - расстояние между бойцами в цепи увеличивается раза в два-три. Это связано с тем, что компьютер рассчитывает пулеметный огонь весьма своеобразно. Если процент попадания у вражеского пулеметчика чрезвычайно мал, то пули будут лететь по бокам цели, то есть рядом с тем бойцом, которого будет обстреливать враг, образуется потенциально опасная зона, в которой пули будет ловить любой, стоящий рядом. Для спасения от подобных шальных пуль предназначен perk **Hit the Deck**, но он помогает лишь частично. Второй вариант – это уплотнение цепи за счет того, что каждый второй боец встает за спиной первого (на первый-второй рассчитайсь!). В этом случае вы сможете избежать боковых зон обстрела, не растягивая цепь по фронту. Только имейте в виду, что это может лишь помочь, но не гарантирует безопасность ваших людей на сто процентов. В конце концов, если гад пристреляется, то это точно не спасет.

В разного рода помещениях и тесных коридорах придется выделять из отряда одного штурмовика (самое большее – двоих) и действовать преимущественно им. Реалтайм диктует свой стиль. Ну, сами посудите: вы даете приказ всей группе вваливаться через узкую дверь в очередное помещение. Начинается толкотня и давка, и вместо вашего строя первым в помещение вбегает, допустим, ваш снайпер. Пока он целится из снайперской винтовки в глаз противнику, из-за угла выскакивает еще одна вражина с монтировкой наперевес. Дальше в комнату вбегает следующий боец, вооруженный автоматическим дробовиком. То, что между ним и врагом стоит свой снайпер, его совершенно не смущает, и большая часть картечи влетает в несчастного стрелка, который уже успел получить монтировкой по лбу. Ну и последним в помещение вваливается ваш пулеметчик с тяжелым браунингом и кладет вообще всех.

Чтобы не допускать развития событий по похожему сценарию, перед заходом в подозрительное помещение стоит расставить перед ним стрелков с винтовками, а сбоку от входа пристроить пулеметчика. Затем ваш штурмовик, вооруженный пулеметом или автоматическим дробовиком, открывает дверь и вбегает в помещение. Если там засада, то в зависимости от ее крутизны (и крутизны собственной) штурмовик справляется сам при огневой поддержке снайперов (которые стреляют через открытую дверь с дальнего расстояния, или дает деру назад (за угол, к пулеметчику), если врагов слишком много. Иногда неприятель кидается в погоню и попадает уже в вашу засаду.

Но только особо на то, что любая вражина клюнет на "наживку", не рассчитывайте. Неприятель, вооруженный дальнобойным оружием, скорее всего, будет торчать на своем месте и рванет в рукопашную только в том случае, если кончатся патроны.



Если враг залег за укрытием или поджидает вас за углом, можно подкинуть гранату рядом. Иногда это помогает выкуривать кемперов.

Если ваш боец выбежал на ракетчика, то последнего лучше гасить автоматическим огнем. Дело в том, что бывают моменты, когда одна из пуль попадает в ракету на старте и обладателя ракетницы разрывает на кусочки.

Есть еще один, весьма веселый и опасный, трюк, который иногда (но очень редко!) работает. Допустим, за углом стоит враг, которого ваш боец "чувствует". До тех пор, пока он вне прямой видимости, наводка курсора может показать значок разговора. В этом случае даете вашему бойцу команду "говорить", и, подбежав к супостату, можно очень быстро ознакомиться с содержимым его карманов. Мой боец однажды таким вот образом стырил энергобатарейки у робота перед тем, как расстрелять его из пулемета. Это некоторый вариант воровства "в открытую", весьма, надо сказать, забавный.

Имейте в виду, что гибкие дамы способны протискиваться там, где, казалось бы, прохода нет.

После того, как выполните все задания и уничтожите всех врагов в локации, не поленитесь нагрузить всех ваших бойцов трофеями, вплоть до перегруза. Это не всегда у торговца в бункере будет такой бедный выбор вооружения и брони. Когда у него появится улучшенные энергодоспехи и продвинутое вооружение, у вас может просто не хватить средств, чтобы снабдить ими всю вашу команду. Мало денег не бывает.



А вот когда начнете спихивать барахло в бункере Братства местному барыге, то пусть этим занимается тот, у кого лучший показатель Barter. Можно также рекрутировать для этих целей одноразового добровольца в казарме, после чего благополучно вернуть его обратно. Имейте в виду, что если у торговца полно, к примеру, автоматов AK47, то, принимая каждый новый ствол той же марки, он будет сбрасывать цену.

Перед тем как продавать трофеи, посетите обоих приторговывающих "братьев". Вполне возможно, что офицеру, снабжающему вас медицинскими препаратами, можно будет впарить пушку по более высокой цене.

Если вы используете Medkit, то, скорее всего, раненый боец окажется Bandaged. Избавиться от этого поможет сумка доктора. Но использовать ее вы сможете только в том случае, если забинтованный подчиненный ранен хотя бы на один хитпойнт.

К сожалению, танк, который стоит в Newton, можно использовать только в случайных стычках на дороге. В основных локациях, где предстоит действовать вашей команде, порулить на нем не дадут. А тратить драгоценные снаряды на всякую шушеру, попадающуюся на пути, жаль. Поэтому ценность медлительного "Шермана", вмещающего только пятерых, весьма сомнительна.



Оружие

Как вы видите по приведенной ниже таблице, оружия в игре не много, а очень много. Но это только видимость большого выбора, потому что реально стоит посоветовать далеко не все образцы того, что могут использовать ваши бойцы. Возможно, разнообразие типов обусловлено предположением, что ваши герои будут использовать какую-то одну пушку, в которой достигнут "консенсус" между наносимым уроном и дальностью стрельбы. Но ведь мы свободны от подобного компромисса и можем посадить в каждый слот по разному оружию, не так ли? К примеру, в один слот – Hunting rifle для дальнего обстрела врага, а во второй – AK47 в режиме автоматической стрельбы, если гад сумеет подбежать поближе.

Оружие	Damage	Range	Ammo/Cal
Unarmed and Melee			
Plunger	2-5	1	
Brass knuckles	3-6	1	
Slugger	4-12	2	
Daktarg	5-13	1	
Axe handle	5-13	2	
Iron pipe	3-13	1	
Crowbar	4-16	1	
Club	6-16	2	
Rusty old Monkey wrench	9-19	1	
Shiv	2-6	1	
Switchblade	3-6	1	
Scalpel	4-11	1	
Knife	2-12	1	
Punch dagger	6-15	1	
Combat knife	7-15	1	
Cleaver	7-15	1	
Machete	4-16	1	
Tiger Claws	5-7	1	
Razor Claws	7-25	1	
Sappers	5-7	1	
Lacerators	6-11	1	
Impact gloves	9-17	1	
Mace Glove	7-11	1	
Power fist	13-25	1	25/SEC
Punch gun	11-21	1	3/12G
Claw hammer	4-11	1	
Micro Sledge	13-25	1	
Ripper	16-23	1	30/SEC
Cattle prod	4-7	1	20/SEC
Spear	4-11	2	
Festering spear	4-11	2	

Barbed spear	8-9	2	
Piston spear	7-21	2	
Diamond spear	16-21	2	
Dynamite spear	11-31	2	
Throwing			
Throwing stars	3-7	15	
Dart	4-7	16	
Throwing knife	4-7	16	
Chakram	5-7	15	
Flash grenade	4-10	15	
Molotov Cocktail	9-21	18	
Boom bugs	11-26	15	
Grenade (fragmentation)	31-51	15	
Acid grenade	31-61	15	
Grenade (incendiary)	41-61	15	
Grenade (plasma)	44-94	15	
Grenade (pulse)	104-154	15	
Small Guns			
Zip gun	6-12	22	1/9mm
Spear gun	3-15	25	1/spear bolt
HSI Mauser	6-14	28	7/9mm
Browning HP	7-14	16	12/9mm
Beretta M9FS	8-15	17	15/9mm
Colt45	12-18	17	12/45
M29 Revolver	14-21	18	6/44
Desert Eagle MKXIX	15-23	25	8/44
UZI	7-14	16	25/9mm
Scorpio	8-16	18	32/9mm
H&K MP5	8-17	20	30/9mm
Calico Liberty	8-17	17	50/9mm
Walther MPL	10-17	20	32/9mm
MP38	10-21	16	30/9mm
FN 50c	12-19	18	30/9mm
Sten gun	14-21	16	32/9mm
Hunting rifle	8-20	40	10/7,62mm
M14	7-16	32	20/7,62mm
AK47	10-22	28	24/7,62mm

FN FAL	21-32	28	20/7,62mm
Sniper Rifle	14-36	50	6/7,62mm
Tommy gun	7-28	25	50/45
M16A1	8-19	36	24/5,56mm
Ruger AC556F	14-26	18	20/5,56mm
Steyr	13-26	24	40/5,56mm
Beretta 470 Silverhawk	12-22	14	2/12G
Pump-action shotgun	14-24	14	5/12G
Neostead Combat SG	13-22	17	12/12G
CAWS	16-25	24	10/12G
Rancor Jackhammer	17-28	24	10/12G
M1 Garand	12-24	40	8/303
Browning Auto Rifle	18-32	28	20/303
M79 Grenade launcher	20-45	32	1/expl.
Flamer pistol	22-45	5	3/flame
Water gun	5-25	24	10/Acid
Needler pistol	12-24	30	18/needles
PPK12 Gauss pistol	22-32	50	12/EC
M72 Gauss rifle	60-80	50	20/EC
Big Guns			
Flamer	45-90	5	5/flame
Rocket launcher	50-100	40	1/expl.
M249 SAW	20-30	40	30/7,62mm
Avenger Minigun	7-11	35	120/5,56mm
Vindicator Minigun	16-25	45	100/7,62mm
M60	18-26	35	50/7,62mm
Browning M2	40-50	45	90/7,62mm
MEC Gauss Minigun	60-80	35	80/EC
Energy Guns			
Laser pistol	10-22	35	12/SEC
Plasma pistol	15-35	20	16/SEC
Sunbeam Laser Rifle	25-50	45	12/FEC
Plasma Rifle	35-60	35	10/FEC
YK32 Pulse pistol	32-46	20	5/SEC
Pulse Rifle Prototype	42-64	30	8/FEC
YK42B Pulse rifle	54-78	30	12/FEC
Sunbeam Gattling Laser	20-40	30	30/FEC

Вот примерная градация для первого слота (дальность): **Hunting rifle – Garand M1 – Sniper rifle – Gauss rifle**. Для энергетического оружия это Laser rifle

Для второго слота (убойность) вариантов гораздо больше, и я дам лишь один из множества вариантов:

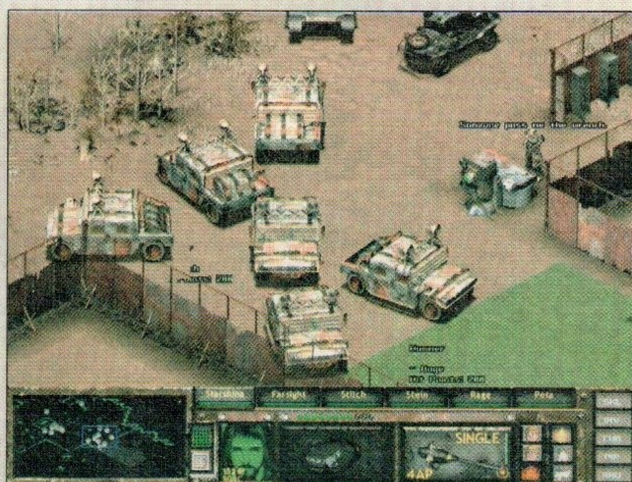
Pump-action shotgun – AK47 - Neostead Combat SG – FN FAL - CAWS –- Rancor Jackhammer. Для энергетического оружия это **Plasma Rifle - Pulse Rifle Prototype - YK42B Pulse rifle – Sunbeam Gatling Laser**.

Про лазер гатлинга можно сказать то, что человекоподобного робота можно вынести одной-двумя очередями. Боты, включая программу "Oh_Shit.exe", откровенно пускаются наутек при виде этой штуковины.

Rancor Jackhammer в игре мне попался всего один, и поэтому всем его не хватит. Когда начнется война с роботами, то в близком бою этот дробовик, вооруженный **EMP** патронами, даст фору хоть **M2**, хоть лазеру гатлинга. Если уж мы затронули дробовики, то стоит сказать о том, что патроны этого калибра бывают четырех типов: красные – это некий усредненный вариант со средними показателями поражения; зеленые – это вариант для истребления небронированной живности (аналог СЦ из Jagged Alliance 2); фиолетовые – с повышенными бронебойными качествами; желтые – добавляют **EMP** эффект и великолепно подходят для уничтожения роботов.

Большие пушки стоят несколько особняком, и в этой категории вовсю рулит **Browning M2**. Круче этой штуки только **MEC Gauss Minigun**, который вы сможете отнять у робота в предпоследней миссии и который съедает драгоценные патроны **EC** с дикой скоростью. Урон, конечно, не менее жуткий, но расход боеприпасов будет такой... Я, к примеру, сменял этот агрегат на комплект усовершенствованной энергоброни, чтобы не отбирать патроны у владельцев Gauss rifle. До того момента, когда будет доступен **M2**, можно посоветовать **M249 SAW**, который использует патроны 7,62мм. Использующий тот же патрон **Vindicator Minigun**, конечно, сильнее, но он появится довольно поздно, и его стоит брать на вооружение только в том случае, если нет патронов к M2. **Avenger Minigun** и **M60** я не "прочувствовал", и, возможно, они не слишком хороши, чтобы брать их в расчет. Про огнемет вообще сказать нечего из-за его совершенно бесполезной дальности стрельбы (5). Ракетница не оправдала ожидания, и я бы не стал советовать таскать эту штуку. В общем, градация у меня получилась следующая:

M249 SAW - Vindicator Minigun - Browning M2 - MEC Gauss Minigun



Armor	Norm	Fire	Gas	Explode	Energy	Electr	Poison	Rad	F/Aid
1.Leather	2/25%	0/15%	0/0	0/20%	0/25%	0/10%			
2.Leather Mk2	3/25%	1/17%	0/0	1/25%	1/30%	0/10%			
3.Metal	4/30%	4/15%	0/0	4/25%	3/37%	0/10%			
4.Metal Mk2	4/35%	4/20%	0/0	4/30%	4/45%	0/10%			
5.Tesla	4/35%	7/45%	0/0	4/20%	15/85%	0/10%			
6.Environmental	5/40%	4/40%	13/70%	6/40%	5/55%	0/10%	+50%	+50%	-5
7.Environmental Mk2	6/40%	5/42%	20/90%	9/45%	6/60%	0/10%	+75%	+75%	-7
8.Power	13/55%	13/60%	5/30%	10/50%	16/50%	0/10%	+15%	+30%	-10
9.Advanced Power	18/60%	15/65%	7/45%	10/50%	17/55%	0/10%	+20%	+40%	-10

Armor	Doctor	Sneak	Lockpic	Steal	Traps	Science	Repair	Pilot	Другое
1.Leather									
2.Leather Mk2									
3.Metal		-25							
4.Metal Mk2		-25							
5.Tesla		-20							
6.Environmental	-10	-50	-10	-10		-5	-10		
7.Environmental Mk2	-11	-50	-11	-10	-1	-5	-10	-2	-1 Perc.
8.Power	-10	-75	-10	-10		-10	-10		+3 Str.
9.Advanced Power	-10	-75	-10	-10	-1	-10	-10		+4 Str.

Про гранаты можно сказать только то, что это вспомогательное оружие, которым можно выкуривать кемперов, разминировать проходы и пр. Максимальная дальность броска в 15-16 и ограниченный запас делает это оружие малоприменимым.

Про оружие контактного боя и говорить не хочется. Всем любителям двинуть в неприятельскую репу можно посоветовать пару раз добежать до вооруженного пулеметом робота. Или попробовать дать в морду Бегемоту.

И еще одно: показатели наносимого урона довольно условны и реальный ущерб будет расти соответственно умению вашего бойца обращаться с данным типом оружия.

Броня

Броня крепка и char'ы наши быстры. Всего в игре задействовано девять типов доспехов, не считая тех, что предпочитают носить риверы. В таблице, приведенной ниже, типы брони выставлены в порядке возрастания защитных свойств, но это не значит, что следует менять один "костюмчик" на другой прямо по этому списку. Дело в том, что некоторые виды брони, давая защиту в одном, отнимают что-то другое. Один из самых "коварных" в этом смысле – Environmental Armor Mk2, который понижает ряд немаловажных характеристик, таких, как Sneak и First Aid, и - самое важное - понижает на единицу показатель Perception и Traps. Ну, и понятно, что когда вы наденете Power Armor, будет очень трудно, громыхая стальными пластинами и непонятно зачем приделанной цепью (вероятно, для эвакуации), скрытно подобраться к супостату. Он должен быть совсем глухослепым, чтобы не видеть, что на него надвигается шагающий танк. Впрочем, если у вашего персонажа навык Sneak за 200, то... хотел бы я посмотреть, как это все выглядело бы в реальности.

Уголок наркомана

Вот сюда я вашим героям заглядывать не советую. Как не бывает бесплатного сыра, так и использование всевозможных допингов частенько влечет если и не мгновенный отрицательный эффект, то большую вероятность привыкания. После чего ваш Рэмбо начнет превращаться в опустившегося наркомана и приставать к вам с немым требованием "дай", а то у него, видите ли, "ломка". Ясно, что подсевший на дурь боец –весьма жалкое зрелище, и лучше вообще не трогать всю эту химию.

XXXXXBeer, Rot Gut, Ol' Flakey, Gamma Gulp Beer, Booze, & Beer – увеличивает **XP** и понижает **Perception** на одну единицу. Особо упорные в спаивании своего персонажа могут достичь 200XP. Вариант "пьяному и море по колено".

Yellow Nuka Cola – яд в чистом виде. Если рядом нет антидота или имодиума, пробовать не советую.

Nuka-Cola, Classic Nuka-Cola, & Cherry Nuka-Cola – просто кола.

Voodoo – Agility +2 и Luck +3.

Phsyco – Agility +2 и Damage Resistance +50%. Герой, принявший этот транквилизатор, тупеет на две единицы (Intelligence –2).

Mentats – Perception +2, Intelligence +2 и Charisma +1.

After Burner – Strength +1 и Perception +1.

Buffout – Strength +1, Endurance +3 и Agility +2.

Mutie – Strength +2 и Endurance +4. Негативный эффект: начинаем изображать супермутанта и тупеем на целых четыре пункта (Intelligence –4), а вдобавок еще и пугаем окрестный люд своим жутким видом (Charisma –3).

RadX – Radiation Resistance +50%.



Грязная игра

В игре существует способ "несанкционированного копирования" ЛЮБОГО предмета, будь то редкий пулемет, модернизированная энергоброня или даже ... джип Хаммер (в принципе, можно растиражировать даже танк, правда, копии могут оказаться без башни, которая частенько "живет собственной жизнью"). Когда ваш отряд впервые попадет в Специальную локацию, оставляйте любой предмет, который вы хотите "откссерить" и покидайте сектор. Все, "клонирование" произведено. После чего тут же возвращайтесь обратно и забирайте предмет. Теперь выходите из локации вновь, и каждый раз, когда вы будете посещать это "хлебное место", дубликат вашего предмета будет поджидать вас на том же месте. Я, ради смеха, подарил каждому бойцу в отряде по Хаммеру и по комплекту Advanced Power Armor. Механик Братства, когда увидел сразу шесть джипов, был просто в шоке.

Еще есть способ заработать себе немного халявной экспы. Берите отмычки и начинайте открывать и закрывать с их помощью какой-нибудь сейф. Пока не надоест.

Не спеши называть себя симуляторщиком!

Начать знакомство с симуляторами "с нуля" – это все равно что сунуться в серьезную карточную игру, не зная ее правил. Тут даже хуже: получая от проигрышей многочисленные шишки, вы вряд ли чему-то научитесь, ибо необходимую базу знаний для игр нашего жанра дает реальная жизнь.

Спорт

Это один из самых очевидных и понятных примеров. Уверен, если вы не спортсмен или не заядлый болельщик, то поиграть в компьютерные игры этой направленности вас просто так ни за что и никогда не потянет.

Во-первых, вы спорт в лучшем случае недопонимаете, в худшем – презираете. Во-вторых, правила вам незнакомы, а от вида подчиненного вам Шакила О'Нила в обморок падать не спешите. В третьих, вам просто не понятна механика происходящего на мониторе. Все. Баста. Стереть!

Исключение тут, как правило, составляют наши любимые девушки. Очень часто, будучи спортивными фанатками, они напрочь игнорируют компьютерные проявления своего увлечения. Феномен этот наукой еще не изучен, но кажется мне, что дело тут в интересной женской психологии: они в спорте видят нечто иное, нежели мы, мужчины... Ни один нормальный представитель сильного пола, будучи спортивным фаном, при возможности не упустит шанса поиграть в спортсим.

Так что или вы фанат, или вы покручиваете пальцем у виска, рассматривая статью редактора спортивного раздела НИМа, где тот находит, что у игрока такой-то команды шнурки вовсе другого цвета, нежели в реальности.

Автомобили

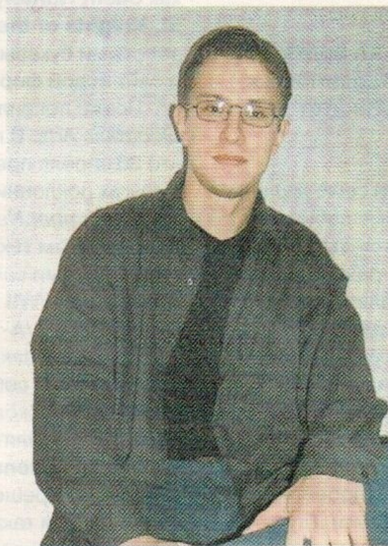
Тут все несколько сложнее. В этом жанре иногда трудно провести градацию на сим или несим. Очень яркий пример – Porsche Unleashed... Но как бы то ни было.

Вы не можете считать себя человеком, разбирающимся в автосимуляторах, если:

а) вы не знаток автомобилей (не в состоянии отличить классический "Мазератти" от "Тойоты Супра", не знаете, что машины, помимо внешнего вида, различаются еще кучей других, куда более важных параметров);

б) очень далеки от автоспорта, и из действующих ныне пилотов с трудом припоминаете какого-то Шумахера, да и то не уверены, что назвали фамилию правильно;

в) вы не поклоняетесь *культу скорости*. Пример. В вашем гараже стоит старая "Волга", которую вы самостоятельно разбираете и собираете по частям. Вы знаете каждый миллиметр ее кузова, читаете даже журнал "За рулем", а потом выезжаете из гаража и тупо преодолеваете расстояние из пункта "А" в пункт "Б" с максимально дозволенной скоростью. Вы никогда не предпринимали попытки водить машину "на пределе", и, вообще, вас давно волнует вопрос, что лучше – литые диски или обычные, но с колпаками.



Как бы то ни было и что бы не говорили люди, факт остается фактом: жанр симуляторов – это закрытый для простого смертного игрока клуб, стать членом которого можно при выполнении кучи непременных условий, и каждое из них требует определенных затрат и стараний. Пока вы не выполните все, полноценным поклонником симуляторов себя можете не считать, а попытки освоить серьезные игры, направленные на имитацию жизни, можете преспокойно оставить.

Нет, конечно же, люди, "не отвечающие" данным требованиям (обязательно всем сразу!), играют в автоигры, иногда даже в симуляторы, НО. Но никакие они не симуляторщики. И таким гордым словом именовать себя не могут. Ибо имеют о машинах поверхностное представление и не способны отличить дешевые поделки от истинных ценностей.

Военная техника

Самый, как говорится, запущенный случай. Настоящих ценителей игр на военную тематику очень мало. Уникальных людей, которые разбираются во всех симах боевой техники, и вовсе единицы (и такой единицей является наш уважаемый Хорнет).

Что должно происходить с вами, для того чтобы вы могли гордо сказать окружающим: "Я – человек, разбирающийся в авиа, танковых, подводных симуляторах!"?

Все очень просто и очень сложно одновременно.

Первый пунктик – вы профессиональный военный. Не солдат срочной службы или курсант училища. Ваша профессия (настоящая или прошлая – не важно) была самым тесным образом связана с использованием симулируемой играми военной техники. Вы смотрите на подобные произведения трезвым, объективным, все понимающим взглядом и сразу улавливаете слабину в том или ином проекте. Вас не обмануть!

Второй вариант – в определенном смысле противоположность первому. Вы фанат техники. Причем до такой степени, что с расстояния в десять километров, стоя на земле-матушке, легко назовете модель пролетающего высоко в небе самолета. Посмотрев на стоящий у пристани корабль не мирного назначения, вы вдруг выдадите его полную техническую характеристику. Или, взглянув на дуло пушки танка, тотчас расскажете озадаченным слушателям, какие еще типы вооружения стоят на этой машине. Вы перечитали библиотеки специальной литературы, пересмотрели десятки документальных фильмов, регулярно знакомитесь с тематической прессой и, возможно, даже имеете знакомых военных, которые "катают" вас на самолете.

Вот тогда вы – спец. И любой сим для вас – как грецкий орешек в руках вооруженного молотом Варвара. А если нет – никакой вы не симуляторщик, а самый настоящий любитель!

Приговор

И никак иначе, уважаемый. Думаю, после прочтения данного материала, число симуляторщиков немного уменьшится. А потом, глядишь, увеличится.

Мож, я кого мотивировал? ;)

Леонтий Тютелев,
biblion@nara.ru



Новости

Очередная попытка EA Sports закрепиться в Европе

Исчерпав свои внутренние резервы, EA Sports потихоньку начинает подминать под себя талантливых разработчиков с соседнего континента. На этот раз под прицел попали немцы

Чуть более года назад *EA Sports* открыли свою маленькую студию в Германии. Теперь пришло время собирать урожай. *Opens German Studio* (так называется эта компания) все это время не сидела сложа руки, а разрабатывала **Fussball Manager 2002**. О релизе пока говорить рановато, но некоторые детали вполне созрели для появления на страницах "Нави".



▲ **Ничего себе конторка? Эдакий домик в деревне, где ваяют футбольные менеджеры**

Итак, за основу взят трехмерный движок от **Bundesliga Stars 2001**. Разработчики стараются уделить внимание не только игрокам, но и разветвленной инфраструктуре стадионов. *Achim Haaz* (руководитель проекта) лично посетил все газоны Бундеслиги. Глупо полагать, что футболисты в игре предстанут в качестве бездыханных картонных фигурок. Напротив, их реальные прототипы заполнили особые анкеты размером в десять страниц. Теперь, с таким багажом знаний, сделать плохой менеджер довольно-таки трудно.

Помимо немецкого чемпионата заявлены еврокубки и чемпионаты ряда европейских стран. На момент написания этой новости *Opens German Studio* нуждалась в консультантах по скандинавским и восточно-европейским лигам. Так что не сидите на месте, может, благодаря вам мы впервые увидим в играх от EA Sports качественный чемпионат России. – В.Ч.

Пора менять колеса

Заявлен Tony Hawk's Pro Skater 3!

Activision анонсировали **Tony Hawk's Pro Skater 3**. Игра выйдет на шести платформах. Разумеется, нас интересует версия для персонального компьютера. В качестве основных трасс будут выступать реальные городские улицы, где помимо отчаянных скейтеров встретятся обыкновенные пешеходы и водители многочисленных машин. Пускай льет дождь (это я намекаю на смену погодных условий) и до костей содраны коленки (а сейчас я пытаюсь вскользь упомянуть о заявленном в игре травматизме), мы покажем этим тихоходам, как надо отрываться.

В качестве мест, где будут проходить состязания, заявлены Рой-Айленд, Рио-де-Жанейро, Лос-Анджелес, Токио, Париж и ряд канадских городов. Наконец, кроме Тони Хока нам дадут "порулить" множеством других популярных в узких кругах любителей роликовой доски личностей. Ежели данный набор вас не устроит, то можно создать своего собственного персонажа. – В.Ч.

Нет больше Jane's, и нет больше Jane's Combat.Net

Совсем недавно руководство *Electronic Arts* что-то не устроило в делах *Jane's Combat Simulation*. В итоге EA больше не издает симуляторы с логотипом дорогого сердцу каждого симуляторщика разработчика, а Jane's больше не существует на карте игростроения.

Основной костяк команды организовал новую фирму. Теперь она называется *Cryophyte Entertainment*. Здесь собрались люди, в свое время подарившие нам такие хиты, как **Silent Hunter, F-19 Stealth Fighter, F-15 Strike Eagle III, Knights of the Sky** и ряд других игр, которые вписаны золотыми буквами в историю игроделания. Также открылся и сайт новой фирмы.

Позже появилась официальная информация от *Electronic Arts*. В пресс-релизе компании говорилось о том, что 30 апреля прекратил свое существование известный в кругах поклонников симуляторов военной техники сайт *Jane's Combat.Net*. Надо сказать, что это ощутимый удар по интересам тех игроков, которые регулярно пользовались услугами сайта, поигрывая на досуге в **F-15, Fighters Anthology, WWII Fighters, USAF, Longbow 2, Fleet Command** и **F/A-18**.

Причиной закрытия сайта EA называют желание сосредоточиться на собственном *EA.com*, который будет поддерживать несколько онлайновых проектов. Среди них называется симулятор событий Второй Мировой войны **Air Warrior III Millennium Version**. Дяди из EA заявляют, в частности, что решение о закрытии сайта далось им совсем не легко. Они также заметили, что в то время как категория онлайновых игр стремительно развивается, EA горит желанием продолжать разработку новых форм сетевых развлечений, что требует больших материальных затрат. И они, дескать, на данном временном этапе этого себе позволить не могут. Взамен товарищи из EA приглашают поклонников творений Jane's "отведать их пирога". Они ненавязчиво зазывают лишенных любимого развлечения игроков наведаться на *EA.com* и "изучить представленные там игры". Что ж, бизнес, он и в Африке бизнес. – В.Ч., Л.Т.

Реорганизация в Codemasters

После реорганизации у Codemasters появилось четыре новых студии. А за два года ребята собираются выпустить более 70 проектов!

С первого февраля *Codemasters* начали перестройку и чистку своих рядов. Наконец-то реорганизация успешно завершилась. Теперь фирма поделена на четыре внутренних студии, которым дарована своеобразная обособленность от "центра". Руководители компании полагают, что после таких мер у разработчиков увеличится творческий потенциал. Подобная пертурбация позволяет *Codemasters* в нынешнем финансовом году (2001/2002) выпустить ровно 26 игр, а в следующем (2002/2003) аж 45! Работы ориентированы на выпуск игр сразу для трех платформ, среди которых и наш ненаглядный PC.

Не знаю, во что выльется такое стахановское движение, ибо народная мудрость гласит, что "слишком хорошо, тоже не хорошо". – В.Ч.

Motocross Madness среди сугробов

Вслед за "Снежным штормом" и Sno-Cross Extreme на горизонте появляется очередной симулятор снегоходов. Имя ему Ski-Doo X-Team Racing



В этот раз окончательно сформировать и закрепить жанр "симулятор снегоходов" пытается компания *Daydream Software*. Первый шаг уже сделан. С сайта разработчиков вы можете спокойно скачать "тринадцатиметровую" демо-версию **Ski-Doo X-Team Racing**. Оказывается, игра обладает очень красивой и, главное, красочной графикой, своеобразным геймплеем и качественным интерфейсом. Уже сейчас можно смело утверждать, что готовится если и не хит, то весьма мощный





продукт. Стоит заметить, что ради графики игрокам как минимум надо иметь Pentium 400, 64 Mb RAM и 3D-карту о шестнадцати мегабайтах.

Если проводить параллели, то **Ski-Doo X-Team Racing** больше всего напоминает **Motocross Madness**. На этот раз нас ожидают пятнадцать заснеженных треков и около десятка снегоходов. Помимо быстроты реакции, от игрока требуется и фантазия, ибо во время полета с очередной горы придется выделывать различные трюки, за что, соответственно, будут добавляться очки. *Daydream Software* запланировали выход игры на начало осени. Кстати, издавать свой продукт компания намерена самостоятельно, хотя раньше в качестве паблишера фигурировала небезызвестная *Interactive*. – В.Ч.

Развиваем деструктивные наклонности

В разработке находится очередная "гонка на выживание". На этот раз "убийцу" **Destruction Derby** готовят в недрах американской компании *Boston Animation*. Нам ничего не говорит название разработчика. Да и издатель у игрушки не шибко популярный. Упомянутый чуть выше *Simon&Schuster Interactive*. Зато идея проекта оригинальна.

Участники заездов будут предаваться увеселительному разрушению себе подобных на специальных аренах, оборудованных как автоматы по пинболу. Здесь будет полно бонусов, разнообразных конструкций и приспособлений, благодаря которым элемент неожиданности в происходящем соревновании будет необычайно высок. Стало быть, и количество способов умерщвления оппонентов возрастет непомерно.

Bump! (разве я еще не сказал, как называется это произведение?) одинаково хорош и для одиночной игры, и для мультиплеера (по крайней мере, так утверждают разработчики). Выход проекта запланирован на осень 2001 года. Ждем. Но нельзя сказать, что с нетерпением. – Л.Т.

Каждый желающий может принять участие в создании Championship Manager 4

Разработчики серии лучших футбольных менеджеров из *Sports Interactive* решили привлечь массы к работе над продолжением CM. Каждый желающий, посетив сайт компании, расположенный по адресу www.sigames.com, может высказать свои пожелания относительно того, как должна выглядеть новая игра. Это касается не только игровых возможностей, но и интерфейса.

Надо сказать, что шаг это вовсе не оригинальный – wish-list есть у множества разработчиков. Вопрос в другом – хватит ли у создателей игры сил и средств, а главное, времени, для того чтобы воплотить оригинальные идеи игроков? Впрочем, заявленная дата релиза (осень 2002 года) заставляет с оптимизмом смотреть в будущее.

Кстати, нам стало известно, что в CM4 можно будет играть через интернет, а матч будет представлен в двухмерной перспективе. – Л.Т.

Первые новости о FIFA 2002

Первые новости о **FIFA 2002** просочились из лагеря разработчиков. Очередная часть прославленного футбольного сериала будет создана на совершенно новом графическом движке, который позволит более правдоподобно отразить все перипетии борьбы на зеленом газоне. Эта, бесспорно радостная, новость должна насторожить ту часть виртуальных футболистов, которая до сих пор не обзавелась 3D-ускорителями, так как существует большая вероятность того, что присутствие этой пресловутой железки станет обязательным условием игры.

EA Sports анонсировали предварительный список ключевых особенностей проекта. Здесь нас ждут: новая система игры в пас, улучшенный судейский AI, возможность перенастройки клавиш управления (о, Господи! Неужели это правда? Неужели ты услышал наши молитвы?..), а также улучшенное звуковое оформление, которое будет различать домашние матчи от игр на выезде.

Объявлено, что, как и прошлом году, в игру будут включены 75 национальных сборных и 16 чемпионатов ведущих футбольных держав, среди которых России вновь не найдется места.

Ну, и на десерт получите непроверенные слухи, согласно которым летом следующего года нас ждет **World Cup 2002** – игра по мотивам мирового первенства, которое пройдет в те же сроки на полях Японии и Кореи. Таким образом, EA Sports продолжат свою славную традицию выпускать игры, специально посвященные крупнейшим футбольным разборкам. - В.С.

Финал Формулы Тинейджер

Организаторы мероприятия ОК Клуб и Ралли-Спорт предприняли попытку заинтересовать молодое поколение играми-симуляторами, которые воспитывают навыки, необходимые в повседневной жизни..

21 апреля, в Открытом Компьютерном Клубе состоялись финальные соревнования по автогонкам Формула Тинэйджер. Спонсорами мероприятия выступили НТЦ Электрон-Сервис и ДОКА Медиа. Судил компьютерные гонки взаправдашний судья всероссийской категории Алексей Ершов. Победители, занявшие третье и второе места, получили винчестер Quantum 30 Gb и ускоритель GeForce2 GTS соответственно. Занявшему первое место достался руль Genius Force Feedback racing wheel.

P.S. ОК Клуб планирует и впредь проводить соревнования по полезным симуляторам и приглашает к участию команды и индивидуальных геймеров. Телефон для желающих участвовать в соревнованиях: 205-0648.

Выпуск новостей подготовили:
Владимир Чаплыгин, Леонтий Тютелев, Вадим Спицын

Акула!

Андрей "Хорнет" Ламтюгов

SUB COMMAND

Жанр *Подводный симулятор*
Издатель *Electronic Arts*
Разработчик *Sonalysts*
Срок выхода *Лето 2001 года*

Я давно подозревал, что эти "Соналисты" что-то там затеяли. Не случайно Ким Кастро вежливо интересовался у своих русских друзей, не могут ли они достать фотографии внутренностей российской атомной подлодки проекта 971, а также, в каких единицах на нашем подводном флоте измеряют глубину и скорость, ну и вообще...

Тем не менее, никакой официальной информации на этот счет не было. До последнего момента.

И вот этот момент наступил. Разом стала известна масса подробностей о новом подводном симуляторе от Sonalysts под названием Sub Command. Интересно, что все эти сведения (вместе со скриншотами) были обнародованы совсем незадолго до релиза – если верить разработчикам и издателям, то мы увидим игру уже летом этого года. Лихо.

И сразу скажем о самом главном: во-первых, Sub Command – это дальнейшая разработка темы 688(I) Hunter/Killer, а во-вторых, теперь в море можно будет выйти по выбору на трех атомных подлодках. Это американские "Лос-Анджелес" и "Сивулф"... и российский проект 971, известный на Западе как "Акула"!

Мы все-таки дождались! Ну, или почти дождались.

Определимся с терминологией

Большая часть этой статьи будет посвящена именно "Акуле". Во-первых, потому что "Акула" – это КРУТО (кстати, американцы того же мнения), а во-вторых, потому что про "Лос-Анджелес" и "Сивулф" мы и так все знаем.

Существуют разные модификации проекта 971; в Sub Command, как честно признаются авторы, нам придется распоряжаться неким усредненным вариантом. Реальных снимков российской подводной машинерии разработчикам так и не удалось заполучить. И вообще – об этом проекте мало что известно (речь идет, разумеется, об открытых источниках). Поэтому то, что нам предлагается, отчасти сработано по материалам Военно-морского Института США (Sonalysts больше не сотрудничают с "Джейнс", и игра выйдет без милого нашему сердцу джейнсовского логотипа). К этому добавлено многое из того, что разработчики знают сами – благо до того им пришлось поработать над настоящими тренажерами для подводников. То, что получилось, приправлено вполне разумными домыслами – к примеру, здесь "Акула" будет располагать неакустическими средствами обнаружения, хотя достоверно о них неизвестно ровным счетом ничего. И наконец, завершается все той атмосферой, которую дизайнеры вкусили в отсеках "трофейной" советской лодки проекта 641 (этих "Фокстротов", превращенных в музеи, по всему миру как посеяно...). Конечно, кое-какие коррективы были внесены чисто из соображений правильного геймплея. Но в целом все должно получиться довольно правдоподобно.

Взглянем на оружие

Уже Hunter/Killer в этом отношении был довольно интересной вещью. Я напомню, что там, в дополнение к стандартным "Томагавкам", "Гарпунам" и торпедам ADCAP, мы получили такую экзотическую вещь, как самотранспортирующиеся мины. Но здесь все будет еще интереснее.

Противники обнаруживают друг друга одновременно; дистанция определяется с достаточной точностью по триангуляции пеленгов от носовой и буксируемой антенн

Во-первых, в игру введена противокорабельная модификация "Томагавка". Честно говоря, я к этой ракете отношусь с некоторым недоверием – очень уж медленно она летает, для прорыва корабельной ПВО больше годится старый добрый "Гарпун". Но вообще – пусть будет. Может, и пригодится.

А во-вторых – "Акула"! И благодаря "Акуле" мы сразу получаем массу всего нового.

Начнем с ракет-торпед (в игре будут участвовать сразу несколько их модификаций). Чуть позже я выскажусь о том, что это может означать более подробно. Кстати, узнав об этом, некий американец на одном форуме тут же начал ныть: а у нас, у американцев, будет "Си Ланс"? Ха! Как говорил в таких случаях один из лирических героев моего любимого писателя и подводника Александра Покровского – В РОТ ВАМ РУЧКУ ОТ ЗОНТИКА! Сами виноваты, что ваш "Саброк" оказался несовместимым с АСБУ "Лос-Анджелеса", а разработка ракеты-торпеды "Си Ланс" была прекращена.

Противокорабельные ракеты. Тут точной информации нет, но говорят, что "Акула" будет стрелять чем-то таким. К тому же, на ее виртуальном вооружении окажутся крылатые ракеты SS-N-21 (по-нашему – "Гранат"). Это российский аналог "Томагавка".

Подводные ракеты. Это, конечно же, "Шквал". Разработчики, по их соб-

▼ **Вот она, "Акула". Хочу себе такую**



ственным словам, не смогли удержаться от моделирования чисто подводного оружия, скорость которого составляет 200 узлов (It's so cool!). Да, конечно, оно не имеет системы самонаведения, а его дальность очень невелика, но тем не менее...

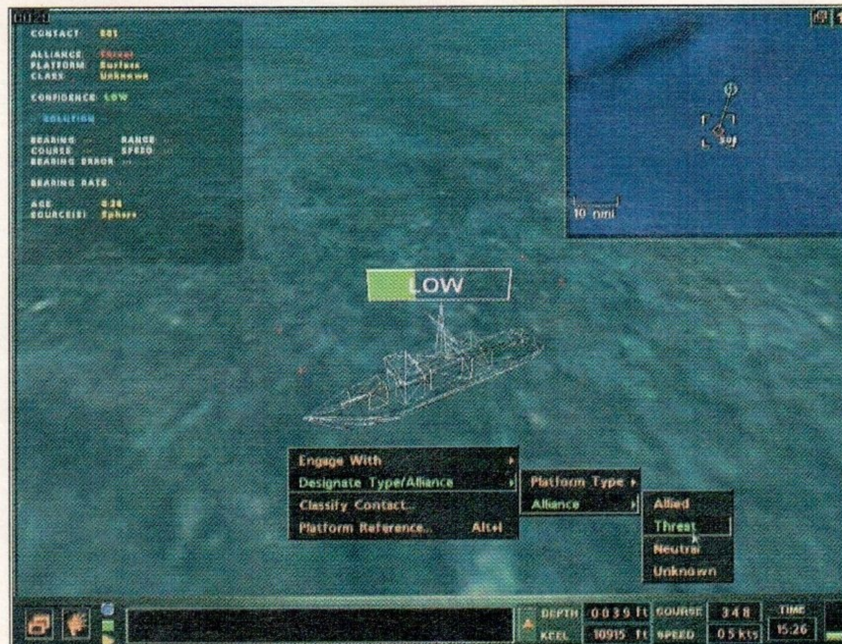
И наконец, сверхтяжелые торпеды с наведением по кильватерной струе. Тоже чисто советское изобретение. Одно такое изделие способно угробить авианосец.

Средства обнаружения. Тут, насколько можно судить, ситуация будет примерно следующей. "Акула" проявит себя такой же тихой, как "Лос-Анджелес", а может быть, и еще лучше, но ее гидроакустический комплекс окажется несколько слабее американских аналогов. Это с одной стороны. С другой – наша лодка в дополнение к ГАК будет оснащена неакустическими средствами обнаружения. Что это такое и насколько эффективными окажутся такие примочки – пока неизвестно.

И вот еще что. Sonalysts, наконец, выполнила свое обещание устроить заварушки подо льдом. Как говорят, здесь соблюдено все, что нужно – гидроакустика соответствующим образом модифицирована, а при движении под ледяными полями необходимо использовать высокочастотную ГАС – иначе на своей шкуре поймешь, чем верхушка айсберга отличается от всего остального, чем этот айсберг располагает...

И займемся играми разума

Вот что приходит на ум лично мне. Надо сказать, что в онлайновых боях Hunter/Killer способность обнаруживать цели никогда не стояла на первом месте. Те, кто создавал multiplayer-миссии, хотели, в первую очередь, внести в дело хороший элемент action (не аркады, а именно action). А потому



▲ Так выглядит трехмерный вид контакта, с которым пока что ничего не ясно

субмарины начинали миссию на скорости не меньше, чем в десять узлов и на относительно небольшом расстоянии друг от друга. Достаточно, чтобы все про всех все знали.

Если в Sub Command эта ситуация повторится, то вот что может получиться в итоге. Преимущество американских лодок в акустике ликвидировано... и им приходится иметь дело с российской лодкой, которая имеет большую предельную скорость и может погружаться глубже. Но даже не это главное.

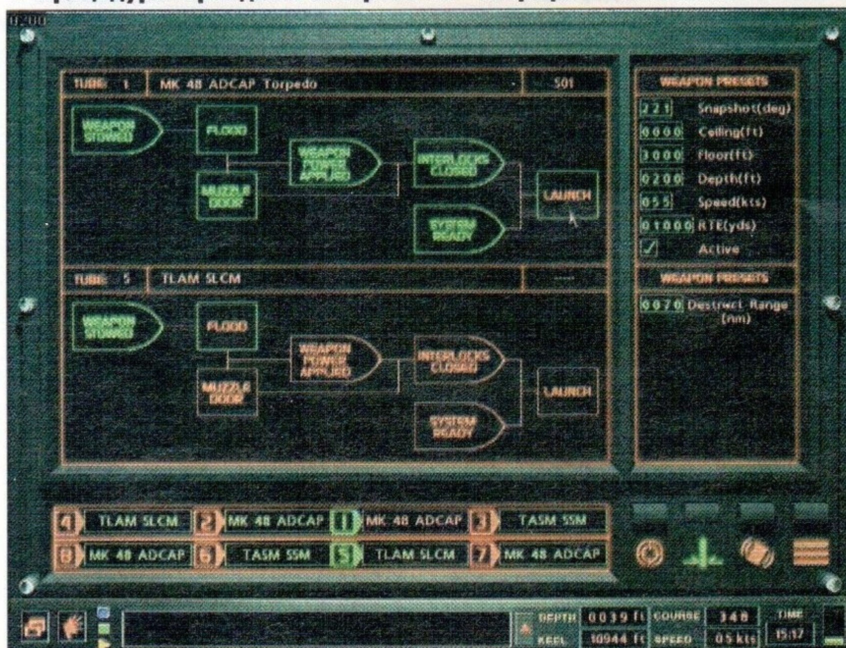
"Акула" имеет восемь торпедных аппаратов ("Лос-Анджелес" – только четыре). Это значит, что до того, как всем придется заняться маневрами уклонения, "Акула" сможет обстрелять вдвое больше целей – или, если этих целей мало, то выпустить по ним вдвое больше единиц оружия. Кроме того (вспомним о подводных ракетах и ракетах-торпедах), она достанет свои цели на порядок быстрее.

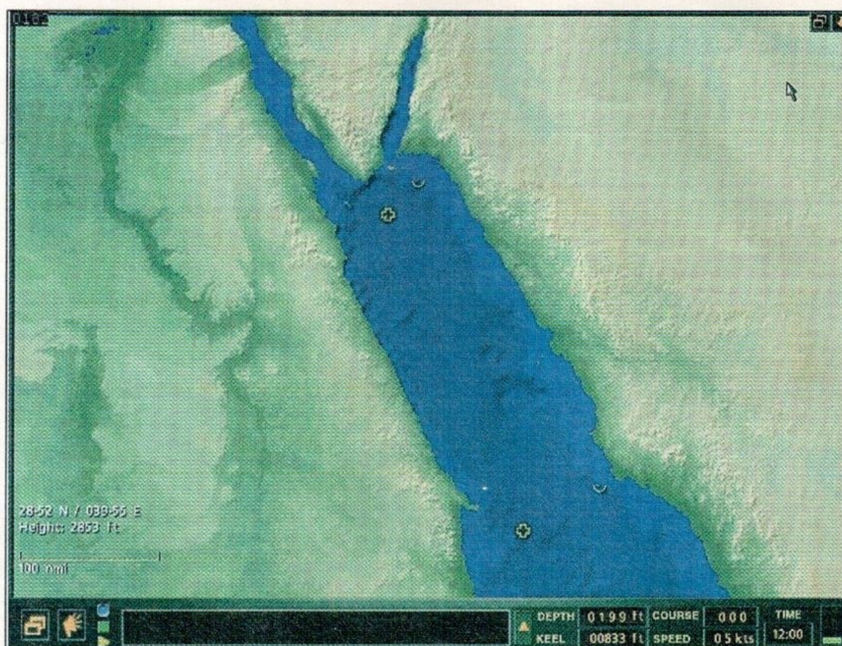
Если же речь пойдет о драках один на один, на приличном расстоянии, то и тут ракеты-торпеды могут пригодиться: с их помощью можно очень быстро "рассекречивать" нечеткие контакты (стреляешь навскидку, он пугается, дает полный ход – тут-то ты его и...).

Но и это еще не все. В Sub Command будет присутствовать такая интересная вещь, как обрыв проводов управления при резких маневрах. Имеется в виду управление торпедами. В Hunter/Killer ты мог носиться, как бешеный, но никогда не лишался возможности подкорректировать движение ранее выпущенной торпеды.

А потому возможно такое развитие событий. Противники обнаруживают друг друга одновременно; дистанция определяется с достаточной точностью по триангуляции пеленгов от носовой и буксируемой антенн. И вот что происходит дальше. Торпедный выстрел – пуск ракеты-торпеды. Противники начинают маневр уклонения на максимальной скорости; "Акула" держит американскую торпеду по траверзу. Провод тут же отсекается – теперь "Лос-Анджелес" уже не может перенавести свой ADCAP. Дальше – торпедная часть российской ракеты-торпеды падает где-то недалеко от американской лодки с существенными шансами на успешный захват. Но пока американская торпеда доберется до нашей лодки, та уже успеет выскочить из опасной зоны. Те, кто играл в Hunter/Killer, помнят такой расклад: при вражеском торпедном выстреле с большой дистанции вполне реально сманеврировать так, что торпеда пройдет мимо, и ты не попадешь в ее конус обнаружения.

▼ Процедура торпедного выстрела на "Сивулфе" – по этапам





▲ **Большая карта. Почти как в Hunter/Killer...**

В принципе, конечно, есть еще "Сивулф". У него тоже восемь аппаратов и он очень, очень тихий (говорят, что настоящий "Сивулф" на пятнадцатиузловом ходу шумит так же, как "Лос-Анджелес" у пирса). Возможно, что тут акустическое превосходство одной из сторон вновь начнет работать.

И еще не исключено, что большинство сценариев head-to-head будет происходить подо льдом. Понятно, что при таком раскладе применение ракет-торпед исключается напрочь.

Ну ладно. Хватит нам тут спекулировать, лучше уж релиза подождем.

Sky of blue and sea of green...

Некоторое впечатление о графике можно составить по скриншотам – ну и, конечно же, по игре Fleet Command, движок которой был взят за основу.

Ну что ж... Неплохо. Возможности современных графических ускорителей используются в полном объеме. Как и в Hunter/Killer, здесь существует опция 3D-view, но теперь уже никто не сможет сказать, что ее применение – читерство. Раньше в этом режиме "с точки зрения торпеды" вражеская цель визуально обнаруживалась, как только ее размер превышал один пиксель. Теперь графический движок реально просчитывает освещенность и прозрачность воды на разной глубине; понятно, что при таком раскладе воспользоваться трехмерным видом для коррекции курса торпеды нереально – уж очень недалеко будет видно.

Есть, конечно, и не очень приятные моменты. На одном из скриншотов "Лос-Анджелес" запускает "Томагавки" из своих установок вертикального пуска – и отчетливо видно, что УВП у него "уехали" куда-то к боевой рубке. Надо сказать, что и во Fleet Command были похожие накладки – некоторые трехмерные модели лишь отдаленно напоминали оригиналы.

Как говорят, работать это все будет в 16-битном цвете и в разрешениях до 1600x1200. Но по заверениям разработчиков, игра сможет работать на Pentium 233 – это самый минимум.

За эту часть я практически спокоен. В таких играх графика – это не главное; во всяком случае, она играет меньшую роль, чем в авиасимуляторах.

На страже Родины

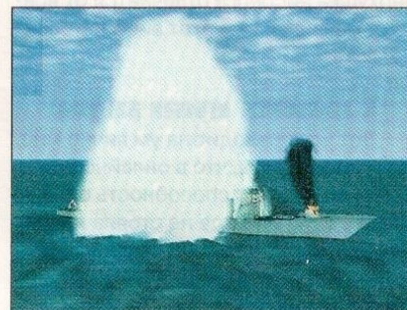
Там будет еще масса интересных вещей. Новый, несколько упрощенный интерфейс – он напоминает то, что было во Fleet Command. Переработанная математическая модель распространения звука под водой. Измененная концепция того, как работает ваша команда. Нелинейная кампания – теперь результаты предыдущей миссии будут влиять на условия, в которых начинается следующая. Одним словом, много всего.

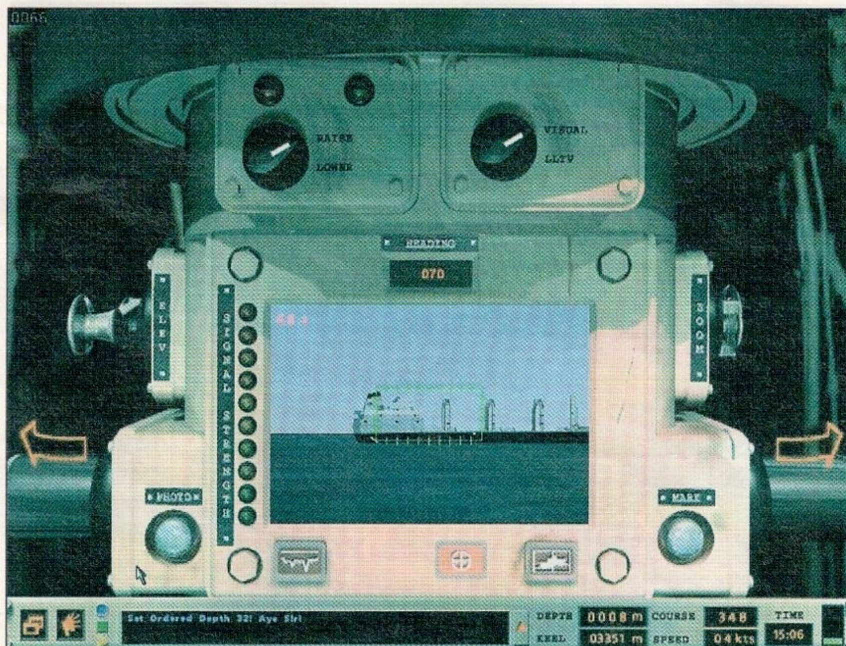
Лично я жду эту вещь очень сильно. Стоить отметить, что в отличие от многих других творческих коллективов, "военные" команды, опекаемые Electronic Arts, почти всегда и во всем держат свое слово – это относится и к обещаниям относительно возможностей игры, и к предполагаемым срокам релиза.

Так что – осталось дожить до лета. Это не очень долго.

P.S. Да! Боюсь, что нам надо еще раз определиться с названиями. "Акула" – это название натовское, вообще же проект 971 носит кодовое имя "Щука", а головная лодка серии носит имя "Барс". У нас же "Акулой" называется проект 941, который во всем мире более известен как "Тайфун", но, на самом деле, "Тайфун" – это название не лодки, а всей программы... ну, я долго могу распространяться на эту тему...

P.P.S. В процессе подготовки материала с интересом узнал о том, что, оказывается, 688(I) Hunter/Killer попал в Книгу рекордов Гиннесса за 1997 год, как "самая интеллектуально требовательная компьютерная игра". Здорово...





▼ **Перископ "Акулы". Нельзя ручаться за достоверность, но стиль в какой-то степени выдержан**

Карлсон (оставшийся без крыши)

БОЖЕ, КАКОЙ КОШМАР!

DAILY SPORT FOOTBAL STRIP

Жанр	Спортивная викторина
Издатель	Virgin Interactive Entertainment
Разработчик	Smoking Gun Productions
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 233, 64 Mb RAM

Скажу вам честно, друзья мои. Я так не отрывался со времен незабвенной Фрекен Бок. Отвались у меня пропеллер, но это даже увлекательнее, чем издеваться над воришками Рулле и Филле. Виной всему является компьютерная викторина Daily Sport Football Strip. Но сегодня я буду ее нещадно ругать. ...Кстати, у вас нет в запасе какого-нибудь варенья, а то после таких игр мой мотор требует подзарядки?

Красивый, умный и в меру упитанный

Можно здесь на минуточку приземлиться? Вы не против? Отлично. Рассказываю по порядку. Недавно мне пришло письмо от некоего Р. Драйвера. Оказывается, он озабочен тотальным наступлением американских мультяшек на Россию. Еще он сказал, что больше всего наезжают на моего друга Винни Пуха (советского Винни Пуха). Получается, не ровен час, под американскую сенокосилку попаду и я.

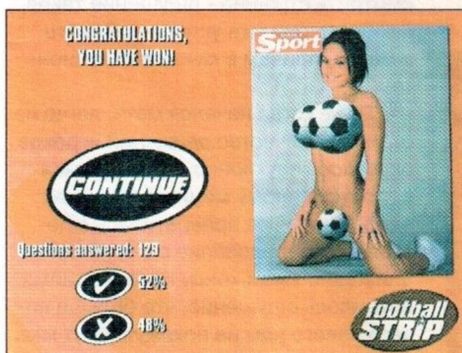
Все бы было хорошо, но в тихий Стокгольм завезли одну странную игрушку. Причем ее подарили Малышу на восемнадцатилетие. Я, как мужчина в самом расцвете сил, немедленно отнял диск у Малыша, попутно прихватив месячный запас варенья. Оказывается, ваши проблемы по сравнению с нашими – просто детские забавы. Вот я и решил, уж если не спасу европейскую общественность, то друзьям из России помогу точно.

Карлсон устраивает пир

Знаете, разработчики принимают нас за идиотов. Если для России они еще пытаются мастерить трехмерные движки и придумывать различные сюжеты, то нашу страну они хотят покорить малой кровью. Типичным примером является Daily Sport Football Strip. Тут тебе даже над графикой не надо голову ломать. Забацал вопросы для викторины и теток покрасивее подобрал, вот и все. Знай себе, сиди и раздевай их.

Я уже было расслабился, приготовился к получению удовольствия. Опс... а тут, оказывается, надо отвечать на футбольные вопросы, составленные редакцией The Daily Sport. Причем для разнообразия предлагают несколько вариантов ответа. Я бы с удовольствием отгадал, но, увы, мои знания о футболе заканчиваются на красном цвете углового флажка. А разработчикам только дай волю поиздеваться, они тебе устроят такое интеллектуальное шоу, что не всякий мотор его вынесет. Откуда я могу знать, кто победил в Кубке Англии в 1992 году? Или каков радиус центрального круга футбольного поля?

Видишь, а играть-то хочется. За пять верных ответов подряд у девиц в неизвестном направлении улетучивается один вид одежонки. Вот так, раундов восемь-девять правильно ответил, и перед тобой... Даже мне становится стыдно. А они хотели подарить эту игру Малышу. Позор родителям!



▼ Ой, кажется, у меня пропеллер сломался

Дома у Карлсона

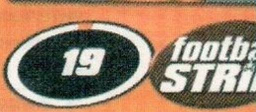
Тут меня Малыш толкает в плечо и просит подробнее рассказать о представленных в игре существах женского пола. Ладно, так и быть. Разработчики поскупились не только на создание путевой игры, но и на подбор "манекенщиц". Девушек ровно четыре. Причем каждая из них символизирует определенный уровень сложности. По поводу их внешнего вида я могу сказать следующее. Действительно, это лучше Фрекен Бок в сто раз, но до уровня той красотки, которую я видел по телеку, они явно не дотягивают. А еще фотомоделями себя называют. Позор, да и только!

Ладно, я тут еще многие подробности опустил. Итак, пять вопросов и чуть меньше десяти раундов. С каждым раундом вопросы усложняются, а времени на раздумье дают все меньше и меньше. Вопросов тут, как смеют утверждать разработчики, около тысячи восьмисот штук. Один сложнее другого. Хотя при регулярных тренировках даже самые каверзные загадки щелкаются как орешки, ибо со временем вопросы, хочешь не хочешь, автоматически остаются на подкорке.

Гордая юная девица улетает далеко-далеко

Ой, тут меня выгонять собрались, а я еще толком игру не поругал. Пардон, исправляю свои ошибки. Друзья, идея просто замечательная, но посмотрите, как она отвратительно реализована. Эй, разработчики, дайте мне ответ. Почему вы запихнули в игру гиперсложные вопросы, да еще и на футбольную тематику? Я, как авиатор-любитель, требую викторину про самолеты, на крайний случай, про вертолеты и дельтапланы. Почему в качестве игровых стимулов вы выложили фотки всего лишь четырех девушек, причем не высшего качества (фотографии/девушки, кому как)? Я хочу моделей из Playboy или, на худой конец, из русского журнала "Крестьянка"! А еще я много чего хочу. Дайте мне плюшек, литр варенья, торт и... Короче, плохая игра. Так и передайте Реклессу. Под каток ее... Или все же золотой компас? Все, мне пора.





▲ Малыш, гляди, она мне улыбается

Игровой интерес	■■■■■■
Графика	■■■■■
Интеллект	■■■■■■■■
Управление	■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■

Рейтинг 6.2

Время освоения: от 5 минут
Сложность: высокая
Знание английского: обязательно

Вадим Спицын

...И совсем она не супер

EUROPEAN SUPER LEAGUE

Жанр Спортивный симулятор
Издатель Virgin Interactive
Разработчик Coyote Developments
Требуется Pentium 233, 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется Pentium-II 400, 64 Mb RAM, 3D (16 Mb)

Ситуация, сложившаяся в жанре футбольных симуляторов, очень сильно напоминает одну старую детскую игру, известную нам под названием "Царь горы". Только вот главное отличие заключается в том, что на позицию лидера, гордо восседающего на вершине, никто толком посягнуть не может - редкие конкуренты копошатся у самого подножья, не решаясь лезть в поднебесье... Ан нет! Вон один полез.

В самом деле, в последние годы только Microsoft пытались нарушить канадскую монополию в футболе (а ведь это звучит даже смешнее, чем бразильцы-хоккеисты), сделав действительно достойную игру, которой, правда, суждено было остаться лишь "вторым номером".

Забавы богатых

Идея создания элитной лиги уже давно бродит призраком по футбольной Европе. Продвигающие ее клубы-толстосумы можно понять - им куда интереснее и выгоднее играть исключительно между собой, зная, что эти "встречи в верхах" обязательно привлекут внимание богатеньких спонсоров, которых можно будет изрядно потрясти.

Что же касается спортивной стороны такого рода соревнования, то она содержит очень много спорных моментов. Во-первых, автоматически упадет престиж остальных европейских турниров, а во-вторых, не стоит думать, что, варясь в собственном соку, элитные клубы будут прогрессировать. Отнюдь, уровень их мастерства со временем упадет, но вот продемонстрировать это клубы "извне" не смогут - их попросту не подпустят к новой лиге даже на расстояние выстрела.

Благо, что чиновники УЕФА проявляют благоразумие и, по крайней мере сейчас, выступают категорически против создания закрытого "чемпионата кошельков". А вот для Virgin Interactive закон не писан - их суперлига уже нашла свое место в мире футбола, правда, футбола виртуального.

Итак, встречайте, European Super League.

Первый взгляд

Первым делом ESL заявляет нам о своей миролюбивости, мол, ребята, а, может быть, вы клавиши хотите перенастроить? О, чудо! Лезем перенастраивать. Но восторг тут же сменяется недоумением: дело в том, что, разрешив нам сменить сами клавиши управления, разработчики не позволили совместить нескольких функций на одной кнопке. В результате выгода от такой "кастомизации" получается весьма сомнительной - тем более, что к стандартной раскладке WASD мы уже давно привыкли.

Что ж, переживем. В меню нам предлагают уже успевший стать стандартным набор из тренировки, товарищеского матча, настраиваемого турнира и Евролиги, из-за которой все, собственно, и затевалось. Набор команд слегка удивил. Их всего шестнадцать, что явно маловато. Впрочем, нас предупреждали, что мы будем иметь дело лишь с элитой европейского футбола. Однако и здесь не все понятно.

> ***Леонтий Тютелев:*** *Чем дальше, тем хуже. Складывается впечатление, что EA Sports тайно спонсируют конкурентов, чтобы те выпускали такого рода похабные игры, наглядно демонстрируя нам величие симуляторов EA Sports*

Ну, с тем, что среди этого "парада звезд" мы не увидим наш "Спартак", еще можно смириться, а вот тот факт, что в числе сильных мира сего оказались клубы из Швеции и Греции, заставляет всерьез призадуматься о футбольных пристрастиях (если таковые вообще имеются) славной Coyote Developments.

Хотя, что это я привязался к бедным разработчикам? Может быть, у них денег на лицензию не хватило. В конце концов, мы же в футбол собрались играть, а не спорить о том, какой клуб сильнее всех в старушке Европе.

Лепота?

На втором GeForce игра выглядит немногим лучше, чем прошлогодняя FIFA 2000 в софтварном режиме. Нет, ну правда! На лица игроков вообще смотреть страшно - ощущение такое, как будто они уже успели побывать в морге, причем в качестве "пациентов".

Даже когда начался матч, легче не стало - количество движений игроков оказалось неуклонно стремящимся к "прожиточному минимуму", и, как следствие, игра превратилась в постоянное чередование одних и тех же эпизодов. Уже к концу первого тайма появилось ощущение, что больше ничего нового нам не покажут. И тут мне забили гол...

▼ Наверное, они перед матчем траванулись



Вполне понятно, что каждый футболист реагирует на взятие ворот по-своему оригинально: кто-то срывает с себя майку, кто-то рыбкой падает на газон, а кто-то нарезает круги вокруг углового флажка. Но то, что нам продемонстрировали в ESL... Нет, это надо видеть своими глазами.

Забивший гол игрок развернулся спиной к воротам и, откинув голову назад, ломанулся к центру поля, поднимая коленки чуть ли не выше плеч. Кстати, большинство его товарищей по команде повторили то же самое. Мне стало интересно, на что еще способна фантазия этих чудо-разработчиков. Но и при следующем попадании мяча в сетку я увидел абсолютно ту же картину. И вот теперь я уже целую неделю хожу, размышляя о том, с кого из реальных футболистов были сняты такие гениальные телодвижения...

Увы, но остальные внеигровые скриптовые сценки также не в силах хоть немного порадовать нас своим разнообразием. Каждый раз, когда мы производим замену, вбрасываем мяч из-за боковой линии или же пробиваем штрафной удар, то мы видим одно и то же. В итоге к концу матча хочется выть от скуки.

Футбол по-койотски

Что касается управления, гибкостью которого Coyote Developments кичились еще в самом начале игры, то оно, действительно, оказалось очень своевольным. Одной самых из главных особенностей здесь является игра в пас. Складывается впечатление, что мяч тут вообще никому не нужен - игрок, которому он адресован, продолжает двигаться как ни в чем не бывало и обращает внимание на кожаного "колобка" только лишь, когда тот попадет ему в ноги.

Есть еще ряд странностей. Например, футболист, обработав-таки мяч,



▲ Нет, не подерутся

долго не может ускориться и семенит по полю мелкими шажками, тем самым становясь легкой жертвой для соперника. Нельзя назвать нормальным и поведение вратаря, дико кидающегося на мяч, тогда как вокруг, в радиусе тридцати метров, нет ни одной живой души.

А если добавить тот факт, что обыграть соперника один в один практически невозможно, то в результате ни о каких хитроумных комбинациях не может быть и речи - процесс сводится к тупому забрасыванию мяча за спины защитникам и тщетным попыткам этот мяч догнать. Получается некий упрощенный вариант британского футбола в исполнении команд третьего дивизиона.

Небольшая отдушина

Единственным светлым пятном в этом "творении на футбольную тему" оказалось звуковое оформление. Болельщики на трибунах ведут себя очень реалистично и даже поют гимны находящихся на поле команд. Таким образом создается атмосфера настоящего футбольного матча, которая, к сожалению, куда-то исчезает, как только открываешь глаза и бросаешь взгляд на монитор.

Понравился саундтрек, звучащий во время тренировочного матча. Но это уже, как говорится, дело моего собственного вкуса, не претендующего на право называться истиной в последней инстанции.

Another One Bites The Dust

Так что же мы имеем? Очередной амбициозный проект, призванный посягнуть на позиции лидера, на поверку оказался несостоятельным. Жанр футбольных симуляторов, увы, так и не получил достойной конкуренции. Все осталось на своих местах.

Порекомендовать European Super League можно лишь людям, смертельно уставшим от FIFA 2001, - да и то, творение Coyote Developments только лишний раз поможет вам убедиться в том, что на сегодняшний день футбола, лучшего, чем творение EA Sports, в природе просто не существует.

▼ Тот самый гол



Игровой интерес	■■■■■□□□□□
Графика	■■■■■□□□□□
Звук и музыка	■■■■■■□□□□
Реализм	■■■■□□□□□□
Ценность для жанра	■■■■■□□□□□

Рейтинг 5.4

Время освоения: от 0.5 до 5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Reckless Driver

Моя игра!

ERACER

Жанр Аркадные гонки
Издатель Rage Software
Разработчик Rage Software
Требуется Pentium 266, 32 Mb RAM, 3D
Рекомендуется Pentium-II 433, 64 Mb RAM, 3D (32 Mb)

Я был в отчаянии. Самом натуральном. Разработчики покинули меня: "Макрей" объезжен, STCC 2 затерта сидиромом до самых натуральных дыр, пятый "нидфоспид" - знаком до боли. И прут всякие "автобаны", "дукати" и им подобные... Нет, вот в прошлом нумбере лодки, помню, развлекли изрядно. Но ведь и все!

А мне, может быть, надоело, что доблестные копы слишком активно блюдут порядки на наших дорогах! Чуть что, машут полосатой палочкой и, нахально улыбаясь, демонстрируют радар, услужливо объясняя, что, дескать, пожалте, 160 км/ч. А потом: "Ограничитель видели?.." Тьфу! Не покатаешься. А ведь тепло, дорога сухая и местами ровная, а асфальтовые шины от Yokohama позволяют буквально творить чудеса! А чудесный выхлоп от Powerful! В общем, самое время вновь вернуться к виртуальным гонкам и заполучить адреналиновый оттяг. Но не с чем. Было. Пока не появился eRacer.

eRacer – это динамит, это взрывчатка, это 100-процентов-шуга-фри динамика. Это мой выбор. Я упиваюсь этой игрой!

Терпение и труд рулят

Итак, уважаемые, я вас поздравляю. На небе зажглась новая звезда. Новый разработчик сказал свое веское слово, выпустив хит. В один ряд с EA, Codemasters и Digital Illusions можно смело ставить амбициозных англичан Rage Software. Их новый проект под кодовым названием eRacer на данный момент времени является абсолютно лучшей аркадной автогонкой с элементами симулятора. Лиха беда начало!

А ведь и не начало это вовсе. Это логическое продолжение предыдущих экспериментов настойчивой команды. Уже год с лишним товарищи занимаются разработкой гонок. Ребята прошли все стадии: сначала – первый блин комом (Rage Rally), затем – крепкий середняк, который недавно сразил меня ослепительным, грандиозным солнцем (речь веду об Offroad), а потом успех в лице... впрочем, чего это я заладил. eRacer, да eRacer! Давайте об игре уже и поговорим!

Свой! Свой человек!

Не знаю, быть может, это сила разыгравшегося ближе к концу весны моего больного воображения, но как только я увидел самый первый кадр отличной заставки, я сразу все понял. Я понял, что именно сегодня и именно сейчас я получу то, чего так давно ждал. На одном дыхании посмотрев великолепный, под правильную музыку, динамичный клип, впечатлившись крутейшими контролируемыми заносами, дикими авариями и живописнейшими видами катающихся на двух колесах машин, я, наконец, попал в основное меню. И какой, доложу я вам, бальзам тотчас же пролился на мою израненную отсутствием нормальных релизов, иссушенную общением с отстоями душу. Меню – это воплощение стиля и функциональности. Нежные голубоватые тона (нет, я не голубой), ненавязчивая анимация, модный ритмичный саунд за кадром. И большое количество всевозможнейших полезных опций. Ничего лишнего. Наливай да пей!

И вашим и нашим

Уже в основном меню становится совершенно очевидно, что это не просто сингл-плейер. Что игра будет пользоваться не меньшим успехом в кругах любителей групповых развлечений. Тут и сетка, и модемчик, и интернет! Будьте любезны.

Ну, а если вы приверженец традиционных утех, то местный чемпионат, я просто уверен в этом, вас не разочарует. Первенство построено по аркадному принципу. Сначала открыта одна трасса и две машины. Своими успехами (не ниже второго места!) вы должны будете получить доступ к новым трассам и автомобилям (игра стоит свеч, верьте мне), а также подзаработать наличности.

Такие разные машинки

Сразу разочарую всех тех, кто из соображений эстетства надеялся непременно прокатиться на Porsche 911 Turbo, McLaren F1 или, на худой конец (дамы, если вы читаете, то простите), тюнинговом Saleen Ford Mustang. Фиг вам, уважаемые! Нет тут лицензионных спорткаров. Зато по традиции в формах кузовов представленных машин легко угадываются черты реальных авто. Вот, кажется, Mitsubishi Eclipse, вот Mustang. А вот... Нет, вы ни за что не догадаетесь. Эти англичане зачем-то впихнули в свою игру заряженный вариант Mitsubishi Colt конца восьмидесятых! Наверное, это личное. Личное пристрастие руководителя проекта, например. Ну да ладно, заряженный хэтчбэк в силу малой массы и скромных габаритов, а также "крутильного" моторчика легко ведет борьбу с супермощными спорткарами. И не просто ведет – выигрывает!

Ну, раз уж речь зашла об автопарке, то давайте дожмем тему до победного конца (дамы, еще раз, изви-

▼ Кто скажет, что это не "Мустанг", пусть первым бросит в меня камнем



ните!), а потом уж вернемся к специфике чемпионата.

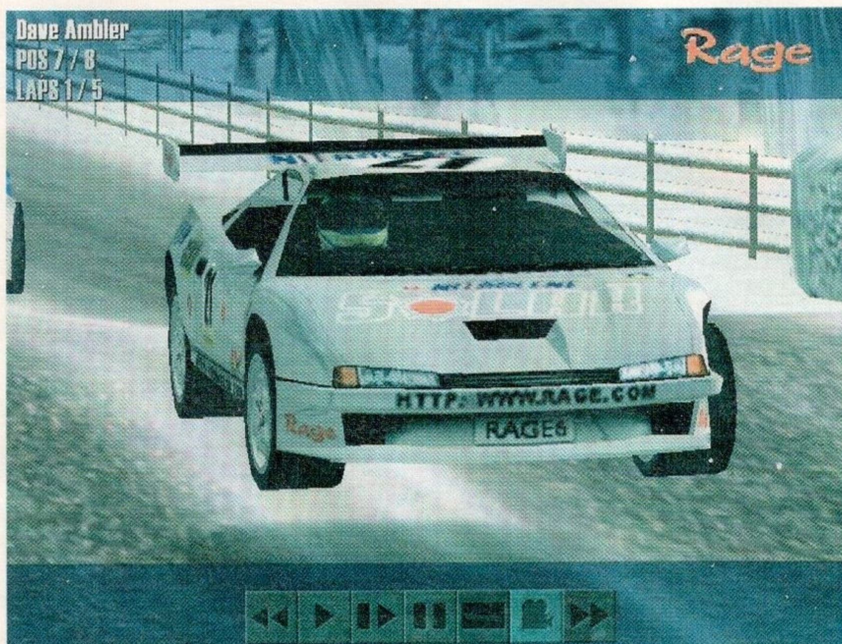
Итак, характеристик машин авторы нам не сообщают, однако я смело предположу, что это очень серьезные агрегаты мощностью за 300 лошадиных сил, снабженные полным приводом. К чести разработчиков, они сделали транспортные средства различающимися не только внешне.
На трассе все болиды ведут себя поразному. Вот возьмем две крайности. Как бы Colt и типа Mustang. У первого моторчик крутится как ротор, передачи отщелкиваются, словно семечки. Второй – тяжелый, мощный, тяговитый, очень хорошо толкается. Более скоростной, но хуже управляется. А вот болид класса GT. Весь в спойлерах. Словно приклеился к земле. На прямых – ураган, а в поворотах – держи ухо востро.

К сожалению, авторы не снизошли до того, чтобы внедрить в игру систему тюнинга и гараж с настройками автомобиля перед гонкой. Хотя почему к сожалению? Очень даже правильно сделали. Ибо ценность "уКфсука" заключается в борьбе на трассе. И никакая околоигровая мишура не способна хоть как-то привлечь к себе долю внимания игрока. Основной кайф, основной адреналин – гонка.

Эй, джентльмен, типа заводи!

И вот, он самый волнующий момент в игре. Первый заезд. Сразу отмечаю настоящий драйверский звук, который доносится из колонок. Мощно рычит выпускная система автомобиля, басовито откликается двигатель. Да такой саунд мертвого шоферюгу из могилы поднимет и заставит показать лучшее время на круге! А что говорить лично обо мне? Я загорелся!

А тут и музыка еще весьма удачно вписывается в общую атмосферу.



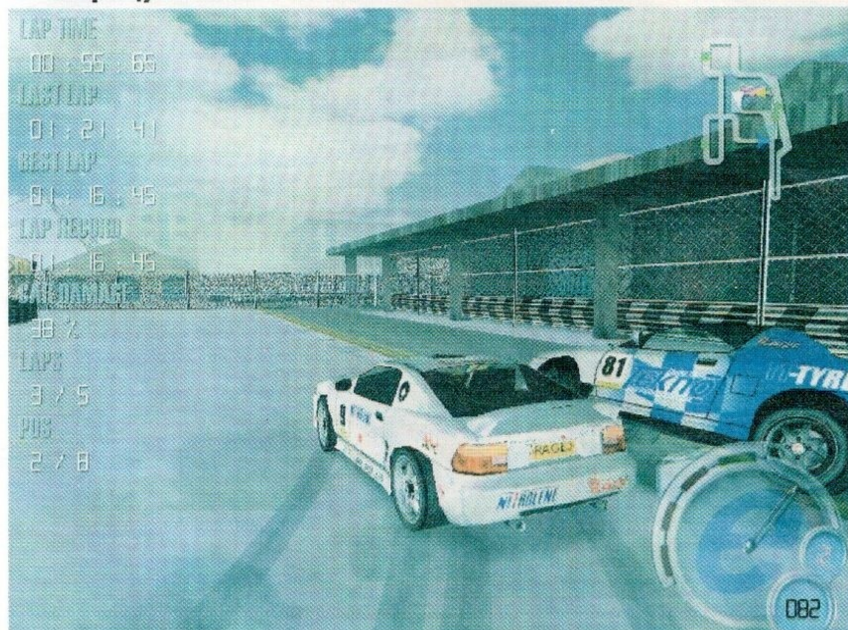
▲ Динамичные повторы ракурсами очень напоминают Offroad

Все-таки, Англия – кузница музыкальных кадров, и любой завалящий диджей способен сварганить с десяток приличных композиций. В общем, тут все опрятно.

Жму на гашетку, и машина мощно срывается с места. Сразу резкий поворот. Я, естественно, ручничок на себя, руль в сторону. Провоцируется логичный занос, который, как говорят гонщики, отлично контролируется рулем и тягой. В то же время я заметил, что оппоненты не пользуются ручником. Они все время "мутят" контрсмещение, раскачивают машину перед входом в поворот и уже в скольжении заныривают внутрь виража, подтыкая пониженные передачи. Надо сказать, прием эффективный и дает приличный выигрыш в скорости, однако немного рискованный, так как можно не рассчитать скорость и влететь в стену. Впрочем, потом я тоже оставил в покое ручник, и теперь использую его только при прохождении "хэйрпинов" (и всех в крутых виражах делаю).

Леонтий Тютелев: *Игра отличная. Лично мне больше всего напомнила старинный Motorhead. Вымышленные машины, "чудные" трассы, бешеные скорости, красивая графика и классная управляемость. Что правда, то правда – лучшей аркадной гонки вам сегодня не отыскать*

▼ Товарищу немного не повезло...



Кстати, именно крутые виражи, особенно если вы влетаете (буквально) в них после трамплинов, таят большую опасность. Дело в том, что физика, настроенная на то, чтобы игра, помимо всего прочего, выглядела еще и эффектно, очень часто стремится перевернуть машину. В поворотах, под действием сильных боковых перегрузок, машина охотно встает на два колеса! Вот где надо проявить чудеса реакции и драйверского таланта! Пронестись на двух колесах, сохранив при этом позицию, и не перевернуться – высшая ступень мастерства в eRacer.

Понятное дело, что играть нужно только на Professional. Именно тут вы сможете почувствовать на своей шкуре, что такое необходимость ехать безошибочно. Оппоненты не только невероятно быстры и точны в своих действиях, они очень агрессивны. Стоит потерять драгоценные км/ч и оказаться на идеальной траектории противника, как вас тут же бесцеремонно пихнут на обочину, хамски развернут, перевернут. Завоевать первое место трудно. Еще сложнее, уве-



▲ А теперь поворачиваем руль в сторону заваливания

ренно проехав всю дистанцию, его отстоять! От трассы к трассе сложность растет, и кажется, что после коварнейшего городского трека с повсеместными фонарями и слепыми поворотами, который проходится практически без торможения весь на второй передаче, уже сложно придумать что-либо более замороченное. Ан нет! Попробуйте погонять по подземным стоянкам. Попробуйте там выиграть. Фантазия авторов игры безудержна.

Веселее - вместе

И все-таки, дизайн трасс заслуживает того, чтобы поговорить о нем отдельно. Несмотря на то, что гоняемся мы вроде как на спортивных машинах, обыденных "колец" вы ту не встретите. И не надо об этом жалеть. Будь в eRacer стандартные автодромы, игра стопроцентно потеряла бы большую долю интереса, новизны и неожиданности. Именно дизайну трасс проект в немалой степени обязан своим успехом.

Сказать, что треки необычны – поскромничать. Сказать, что они сложны – соврать. Они неожиданны и оригинальны. Казалось бы, мы уже не раз гонялись по магазинам, военным базам, стоянкам, горам. Однако мало где все это выглядело естественно. Основная фишка тут – это то, что дизайн "завязан" воедино с физической моделью и управлением. Одно заточено под другое. И составляют они вместе органичный тандем. По этим хитрющим, полным неожиданностей *(чего стоит трек, где полотно трассы пересекается. В этих местах стоят специальные трамплины для движущихся перпендикулярно вашей машине соперников. Вот и представьте. Вы несетесь на скорости под 200 километров по дороге, а в это время над головой, в считанных сантиметрах пролетают два, а лучше, три автомобиля! – Л.Т.)* дорогам можно ездить только на послушных, скоростных чудо-машинах eRacer. Разрешаю вам прокатиться на моем Желтом Запорожце, господа разработчики!

А вот если бы...

Завершит мое восторженное повествование (ну, что делать, изголодался я по хорошему драйву) небольшой рассказик о графике, ибо тут есть, о чем поговорить.

Движок перекочевал сюда еще из Rage Rally, попутно прихорошившись в Offroad. Нельзя отрицать, графика выглядит злободневно. Авторы отказались от буйства цветного освещения, и шаг этот выглядит вполне оправданным. Игрушка стала серьезнее. Однако солнце... Ох уж мне это солнце! Есть оно тут. Все такое же величавое и эффектное.

А что порадовало больше всего, так это модели автомобилей. Серые блестящие диски, проработанные обводы кузовов. Тонированные стекла! Вкшмук впечатлен и обезоружен. Игра без недостатков.

Хотя... Думаю, что если бы у разработчиков получилось присобачить к игре хороший элемент экшн, навесить на машину пару пушек, ракетницу, канистры с маслом, то... В общем, это был бы настоящий Death Track 21-века. А так...

Почти коктейль "Молотов"

А так налицо гремучая смесь таких культовых игр, как Need For Speed, Colin McRae Rally и... Motorhead. Коктейль получился что надо. Сядьте за eRacer, включите чемпионат и, если вы знаете толк в компьютерных гонках, за уши вас от игры не оттянуть.

Итак, долой доблестных продавцов полосатых палочек, долой штрафы за превышение скорости, долой навязчивые "Газели" и неповоротливые троллейбусы, долой дачников! Все меняем реальные гонки на eRacer и наслаждаемся. По крайней мере, пару дней.

P.S. И не спешите кидать джойстик в экран, когда в течение получаса не сможете пройти первую трассу. Игра требует времени на привыкание. Естественно, если у вас стоит Professional. 

▼ Кто-то едет, кто-то летит



Игровой интерес	■■■■■■■■■□
Графика	■■■■■■■■□□
Звук и музыка	■■■■■■■■■□
Управление	■■■■■■■■■□
Ценность для жанра	■■■■■■□□□□

Рейтинг 8.7

Время освоения: до 10 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

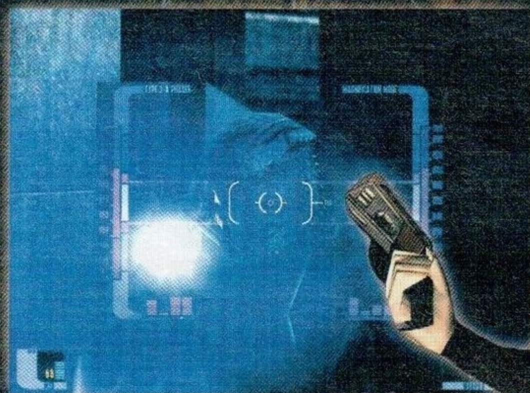
ОТВЕРЖЕННЫЕ
ТАЙНА ТЕМНОЙ РАСЫ

Дополнительная информация по игре и вселенной STAR TREK на официальном сайте игры "Отверженные":

www.star-trek.ru

Загадочный и темный культ объединил людей, поклоняющихся некогда изгнанной расе Призраков. Сторонники культа верят, что, собрав вместе три древних артефакта – **три Кровавых Сферы**, – они смогут освободить Призраков из их вечного заточения. И тогда в их руках окажется власть над невиданной ранее мощью. С ее помощью можно начать новую Золотую Эру, посвятив силы благоденствию и процветанию... или погрузить Вселенную во мрак небытия.







Стремясь предотвратить катастрофу, **Федерация Планет** направляет лучших офицеров космофлота – капитана Циско, командора Ворфа и майора Киру – на поиски трех Кровавых Сфер.

Силы **Доминиона**, могучего и древнего союза воинственных цивилизаций квадранта Гамма, также не намерены упускать этот шанс и лучшие джем-хадарские, вортские и кардассианские солдаты вместе с жуткой расой биомеханических гриджей готовы на все, чтобы заполучить могущественные артефакты.

Оставаясь центром торгового и культурного обмена между двумя квадрантами галактики, космическая **станция «Дальний Космос-9»** вынуждена служить также и мощной военной базой, готовой в случае необходимости остановить флот Доминиона. Капитану Циско и его офицерам, майору Кире Нерис и командору Ворфу, не в первый раз придется взглянуть в лицо опасности, но сейчас впереди их ожидает величайшее приключение, где на карту поставлено существование самой Вселенной!

Майор Кира Нерис

Кира Нерис родилась в 2343 году на Баджоре, в провинции Дахкур. Ее родители погибли во время кардассианской оккупации Баджора, когда она была совсем еще ребенком. В течение многих лет, вплоть до полного освобождения своего народа, Кира участвовала в движении Сопротивления, где познакомилась с одним из лидеров повстанцев – Обанэком Кейлином.

После освобождения Баджора Временное Правительство назначило ее администратором на станцию **«Дальний Космос-9»**. Когда станция перешла под юрисдикцию Федерации, Кира стала старшим помощником капитана, оставаясь при этом офицером связи в баджорской армии.

Великолепная физическая подготовка позволяет Кире быть лучшей кандидатурой для выполнения миссий, в которых требуется скрытность и быстрота.

Андрей "Хорнет" Ламтюгов



Только для профи

FLY! II

Жанр	Авиасимулятор
Издатель	G.O.D. Games
Разработчик	Terminal Reality
Требуется	P-II 333, 64 Mb RAM, 3D (16 Mb RAM)
Рекомендуется	P-III 500, 128 Mb RAM, 3D (32 Mb RAM)
Multiplayer	TCP/IP

Очень я эту штуку люблю. Такое положение вещей выяснилось еще пару лет назад, когда вышел Fly! за номером один. Потом последовала масса всевозможных патчей, аддонов и утилит; масса была такой, что потом ее всю разом выпустили на диске под названием Fly!2K. Но, конечно же, это вовсе не было настоящим сиквелом.

А сиквел – вот он. Название у него простое и без затей – Fly! II.



▲ Вообще-то сейчас светло. Огни – это так... для красоты

Сразу же выяснилось, что вторая часть – "продукт не революционный, но эволюционный". Попросту говоря, там все, как и в первой части, за исключением большого количества всяких улучшений по мелочам.

И это хорошо. Лучшими из существующих на нынешний момент гражданских авиасимов являются Microsoft Flight Simulator (далее – MSFS), Fly! и Flight Unlimited (речь идет, конечно, о его второй и третьей частях). В каждом из них делается акцент на некую особую область, в которой игра и добивается совершенства. Таким образом, Fly! II, практически не претерпевший изменений по сравнению с первой частью, остается в своей нише.

Краткое содержание предыдущих...

Надо сказать сразу: вся серия Fly! – это не для начинающих. Если вы собираетесь попробовать свои силы в благородном жанре хардкорных авиасимуляторов, то начните лучше с MSFS

Тут придется сказать еще несколько слов о тех самых нишах, которые кто-нибудь обязательно занимает. MSFS дает очень богатые возможности по созданию своих собственных самолетов – существует невероятное количество энтузиастов, которые этим и занимаются. Flight Unlimited делает акцент на ваше окружение – и динамическое, и статическое. Именно поэтому какой-то Сиэтлский район размещен аж на трех дисках. Перед началом вылета подробно генерируется ситуация с воздушным движением, а моделирование радиообмена выведено на очень высокий уровень – виртуальные диспетчеры моментально реагируют, если вы сделаете что-нибудь не так.



▲ Самолеты здесь отрисованы весьма качественно

У Fly! своя точка опоры. Это ваш собственный самолет. Здесь подход был такой: взять фотографию реальной приборной доски, оцифровать ее и сделать каждый прибор и каждый переключатель действующим. Разумеется, действие (как правильное, так и неправильное) должно вызывать соответствующие последствия.

Именно так авторы и поступили. Впрочем, я не могу сказать, что они забыли обо всем остальном.

Суровая получилась вещь. Многие спрашивали разработчиков: а будут ли в вашей игре тяжелые самолеты, скажем, "Боинги" какие-нибудь? И разработчики уверенно отвечали, что не будут. Почему? Потому что вы с ними не справитесь.

Основания так говорить у них, конечно, были. Самым тяжелым самолетом в первом Fly! был бизнес-джет. Его кабина развернулась на семь далеко скроллящихся экранов. В выполнении различных процедур застревали некоторые настоящие летчики. Очень непростая вещь, одним словом.

Потом, правда, "Боинг" все-таки создали, ибо выяснилось, что даже в таких играх дефицита отмороженных геймеров нет и не предвидится...

...И нынешних тоже

Авторы прекрасно понимали, что такой подход способен обернуться катастрофой – если сделать неправильно все остальное. Полетный интерфейс во Fly! великолепен – именно так и надо орга-

низовывать взаимодействие между игроком и исключительно сложной аппаратурой.

Приборные доски очень легко скроллятся мышью. Каждый прибор и переключатель снабжен всплывающей подсказкой. Некоторые переключатели очень мелкие – не поймешь, в каком положении они стоят; в этом случае в текст подсказки включается и эта информация (Co-Pilot Lights 50%, что-нибудь в таком духе).

Лучше всего, конечно, сделана работа с радиоаппаратурой. Существует особый режим карты под названием Vectors. Вызвал ее, ткнул мышью в любой радиомаяк – и ваши радиокомпасы тут же на него настраиваются, что снимает необходимость устанавливать пять циферок на микроскопической панельке. Примерно так же сделана настройка радиостанций на частоты разных наземных служб – единственная разница в том, что этих служб много, и каждая может иметь сразу несколько рабочих частот, а потому, когда в этом чудесном режиме Vectors клацаешь по аэропорту, то выводится целое меню, из которого и выбираешь то, что тебе нужно.

Еще одна отличная идея – использование "камер пользователя". Можно навестись на какую угодно часть любой приборной панели и нажать Shift-F1. В ответ получаем сообщение Camera Defined. После этого можно крутить головой во все стороны, но при нажатии F1 мы тут же вернемся в эту определенную точку. Это очень удобно, если, к примеру, идешь на посадку и хочешь одновременно иметь и хороший обзор, и следить за приборами (причем не за всеми сразу, а только за определенными).

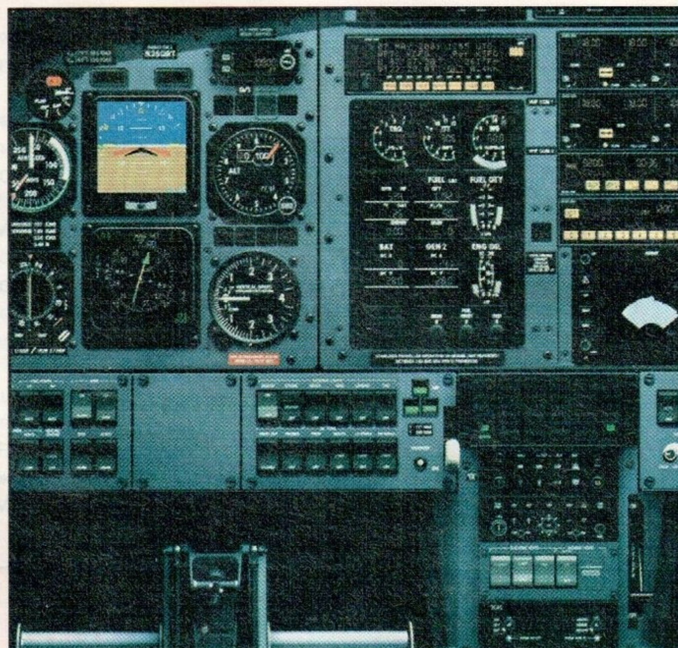
Так было и в первом, и во втором Fly!. Почему я рассказываю об этих интерфейсных примочках настолько подробно? Потому что это, как уже и было сказано, идеальное решение для подобной ситуации. Эталон. Так надо!

Самолеты...

Список в точности такой же, как и в первой части. Правда, здесь они не носят фирменных названий. Смотришь – и видишь: нормальная "Сессна", что снаружи, что изнутри, что по летной модели. Но называется TRI Flyhawk. TRI – это, надо понимать, Terminal Reality. Немного странно, но особо впечатления не портит.

Их спектр все тот же – начиная с упомянутой "Сессны", про которую один мой знакомый летчик сказал, что эта машина "похожа на мопед", и заканчивая бизнес-джетом. В промежутке находятся различные не слишком тяжелые самолетики – одномоторные и двухмоторные, поршневые и турбовинтовые (тут есть все комбинации).

Если абстрагироваться от этой дьявольской навороченности бортового оборудования, то нельзя сказать, что их очень уж сложно водить. Все управляются довольно легко и лишних фокусов себе не позволяют. Впрочем, напомню, мы имеем дело с гражданским авиасимулятором, а потому необходимости рассекать на критических режимах здесь просто не возникает.



▲ Некоторая часть приборной доски "Пилатуса"

Кстати, в том, что касается Fly! II, инсталляция размером примерно в полтора гигабайта – это минимум

К этой подборке у меня две претензии. Во-первых, было бы неплохо ввести в нее какой-нибудь пилотажник, поскольку на том, что там есть, даже "бочку" толком не сделаешь – а иногда хочется, знаете ли. А во-вторых, и в MSFS, и во Flight Unlimited 3 себя отлично зарекомендовал такой летательный аппарат, как планер. Процесс ловли восходящих потоков вдоль гребней гор очень хорошо успокаивает нервы, тут вы можете поверить мне на слово. Кроме того, пилотирование планера по-своему интересно: он требует совершенно другой техники.

Впрочем, один решительный шаг по части расширения летного ассортимента Terminal Reality уже сделала: во второй версии Fly! появился вертолет. Тоже небольшой такой. "Белл", конечно.

Ну что тут можно сказать? По своей злобности он ничуть не уступает своему тезке, который живет в MSFS. Пожалуй, здесь ситуация даже немного сложнее. "Белл" от Terminal Reality всегда очень чуток к воздействиям по рысканию. Чуть тронешь педали (причем на любой скорости, даже на большой) – и он уже заплясал. На убавление шаг-газа он реагирует довольно резким клевком – и наоборот. А его устойчивость на земле, честно говоря, вызывает у меня некоторые сомнения. Вертолет вообще машина неустойчивая, но здесь уж больно его легко опрокинуть на хвост. Не знаю. Но само его наличие, конечно же, радует.

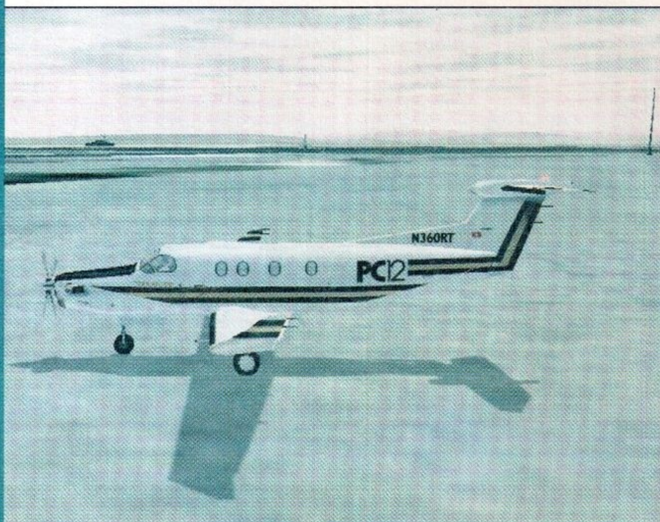


▲ Аврора" на фоне облаков

Графика и все такое

Для гражданского авиасимулятора "с большим охватом" Fly! II выглядит очень хорошо. "Большой охват" – это значит, что игра более или менее детально воспроизводит аэропорты радионавигационные средства, ну и, конечно же, ландшафт по всему земному шару.

Здесь, правда, есть такой нюанс. Еще и в первом Fly! качество воспроизведения ландшафта напрямую зависело от размеров инсталляции. Помню, народ ругался: как же так, почему Merril C. Meigs находится в городской черте Чикаго (кто знает, где он должен находиться, тот поймет). Но у меня все было нормально, и только потом выяснилось:



▲ "Пилатус" готовится к полету

хожа на ту, на которую смотришь при виде изнутри. Молодцы.

Но лучше всего тут, конечно, выглядят облака. Нельзя сказать, что они сработаны по каким-то сногсшибательным технологиям. Просто выглядят очень красиво. Мало того – они еще делают красивой любую картинку, если попадут в кадр. Впрочем, тут лучше смотреть самому, чем воспринимать с чужих слов.

А вот что здесь не очень хорошо. Городская трехмерная застройка. По нынешним временам Нью-Йорк выглядит, скажем так, жиденько. В этом отношении MSFS2000 куда крепче, чем Fly! II.

И наконец, есть такой интересный момент. Во второй версии сделан куда более сильный акцент на интернет-поддержку. Попросту говоря, самолетов немного, детализированных областей земного шара тоже не так, чтобы очень, но все это можно за бесплатно скачать с www.iflytri.com – на момент написания этой статьи там уже лежал один патч, новые варианты раскраски "Белла", новые навигационные карты, более детализированные ландшафты отдельных областей – ну, в общем, вы поняли. Эта штука слишком сильно рассчитана на то, что ты имеешь доступ в интернет. Можно и без доступа, но с ним лучше. Вот такая идеология.



▲ Положение солнца и луны здесь абсолютно корректно – хоть часы проверяй. Или наоборот – ставь солнце на небе с их помощью...

все дело в том, что человек пожалел гигабайт на полный инсталл – а вот я не пожалел...

Кстати, в том, что касается Fly! II, инсталляция размером примерно в полтора гигабайта – это минимум.

Как выглядит ландшафт? При полной детализации (тут рекомендуется PIII-500 или что-нибудь не менее мощное, плюс больше 32 мегабайт видеопамяти) впечатление остается неплохое, особенно если смотришь с высоты в два-три километра. На бреющем полете, конечно, все разваливается на прямоугольники.

Моделями летабельных самолетов я остался доволен. Все гладенькое, симпатичное такое. Стекла пилотской кабины прозрачные (иллюминаторы салона, правда, нет). За стеклами отчетливо видна и сама кабина, причем можно даже различить, что приборная доска по-

Cleared for departure

Там есть еще много всего интересного. Определение загрузки аппарата. Моделирование обледенения (вероятно, это первый авиасимулятор, где отдельно рассчитывается обледенение разных частей самолета; покрывающиеся льдом лопасти винтов, плоскости, трубки Пито дают независимые друг от друга эффекты). Возможность скачать реальную сводку погоды из интернета (как и в MSFS). Наконец, multiplayer – энное количество самолетов и вертолетов начинают существовать вместе, в одной вселенной. Обо всем не расскажешь.

Теперь – самое главное. То, что называется "роль и место".

Надо сказать сразу: вся серия Fly! – это не для начинающих. Если вы собираетесь попробовать свои силы в благородном жанре хардкорных авиасимуляторов, то начните лучше с MSFS. Во-первых, там гораздо меньше возни с различными системами, а во-вторых, он снабжен очень хорошим обучающим разделом – все сразу становится просто и понятно.

Итак, мы имеем дело с продуктом, рассчитанным исключительно на профи. Что можно сказать, если подходить с этой точки зрения?

Лично я склоняюсь именно к Fly!. Если взять два симулятора, один из которых позволяет подключать к себе удовлетворительные по качеству модели чего угодно – от кукурузника до шаттла, а второй сосредотачивается на точнейшей имитации одной лишь "Сессны" (или чего-нибудь еще), то я выберу "Сессну". Это, конечно, вопрос личных предпочтений.

Вообще же можно сказать так: мир гражданских авиасимов без Fly! уже просто немыслим. Эта игра очень удачно заполняет те пробелы, которые имеются в MSFS и FU.

Пожалуй, все. Полет продолжается.

Игровой интерес	■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■
Реализм	■■■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■■■■

Рейтинг 8.7

Время освоения: неопределимо
Сложность: сверхвысокая
Знание английского: требуется



▲ Ночью на полосе. Каждый самолет несет массу разных огней, и забывать о них не стоит

Леонтий Тютелев

Ошибка генной инженерии

САФАРИ БИАТЛОН

Жанр *Аркадные гонки*
Издатель *Nikita Ltd.*
Разработчик *Nikita Ltd.*
Требуется *Pentium 266, 32 Mb RAM, 3D*
Рекомендуется *Pentium-II 400, 64 Mb RAM, 3D (16 Mb)*

В "Железную Стратегию" я не играл. Признаюсь честно. Но коллеге Адмиралу, а также множеству других стратегических обозревателей, склонен верить на слово. А стратегические умы утверждают, что игра хорошая, просто классная...

"Сафари Биатлон" – эксперимент "Никиты" над несомненно удачным движком своего стратегического хита. Попытка сделать из RTS аркадные гонки. Забегая вперед, скажу, что получилось плохо. Разрешаю стратегам не смотреть эту игру. Пусть в знак солидарности также поверят мне на слово. Оно ниже.

О жанре в целом

Жанр футуристических гонок не бедствует. Отнюдь. Он живет и здравствует. Я бы даже сказал, процветает. Положил начало современной истории классных, напичканных отменной графикой, модным звуком и дикой скоростью игр незабвенный Wipout, который, будучи портированным с PlayStation в эру массового перехода на ускорители, произвел на игроков весьма хорошее впечатление. Потом пошли клоны. Перечислять их названия я не буду. Они не сильно различались по содержанию, а лишь шлифовали общие идеи, по которым и по сей день создаются такого рода аркадные произведения. Вот рецепт.

Первый ингредиент – электронная, с позволения будет сказать, "колбасная" музыка и максимально необычные, не менее "электронно" звучащие, спецэффекты.

Второй – сумасшедший дизайн трасс и фантастическая графика, безумство цветов, "дискотечное" освещение при... впечатляющем быстродействии (не припомню тормозящей футуроаркады).

И первый – ошеломляющая скорость и гибкое, интуитивное, понятное с первого раза управление.

Этого, состоящего из трех пунктов, правила придерживались все разработчики подобных игр. Естественно, добавлялись какие-то оригинальные штрихи, что называется, от себя, но, в общем и целом, любой успешный проект соответствовал этому неписаному "ГОСТу". Вспомните последние хиты – Killer Loop и Millenium Racer. Это были абсолютно неоригинальные, но очень играбельные проекты...

О "Сафари Биатлон" в частности

Создать что-то новое в рамках российского рынка, как уже, надеюсь, стало понятно, решили разработчики из уважаемой компании "Никита". Engine "Железной стратегии" как нельзя лучше подходит для небольшой пластической операции, поэтому шаг создателей игры можно считать оправданным. Мановением рук программистов, художников и дизайнеров RTS превратилась в футуристическую аркадную гонку.

Проверим ее на "соответствие".

Саунд

Не катит. Просто не подходит он для игры такого стиля. В музыкальном сопровождении не хватает агрессии и динамики, оно не заводит. А это большой минус. Через некоторое время лично я музыку просто отключил. И – нормально. Без вопросов продолжил играть дальше. А вот на всем протяжении общения с Killer Loop и Millenium Racer у меня ни разу не возникало желания отключить музыку. Напротив, я делал ее погромче.

Эффекты тоже, надо будет сказать, всплеска эмоций не вызывают. Средненькие они, и говорить тут больше нечего. В общем, данная часть теста пройдена максимум на "троечку" - все могло быть гораздо лучше.

И еще. По поводу музыки. Прошу понять меня правильно – я не говорил, что музыка плохая. Она просто не подходит такой игре. Хотя именно такой?..

Графика и все, все, все

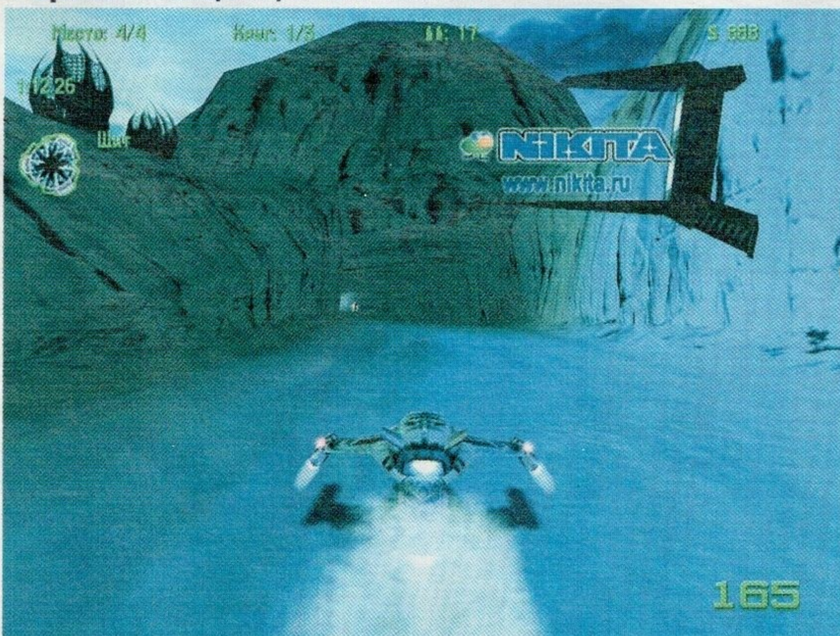
Тут лучше. Все-таки не зря хвалила пресса движок "ЖЗ". Он действительно способен на многое. Здесь вам и цветное освещение, и прозрачные поверхности, и высокополигонные модели средств передвижения. И текстуры хороши – именно такие и должны тут быть, разноцветные, яркие. Благодаря всем этим составляющим, внешний вид трасс получился грамотным и стильным. Картинка выглядит благородно.

Что касается быстродействия, то здесь не все так гладко. Нужен приличный "камень", порядочное число "метров" оперативки, и желательно – более-менее современный ускоритель. Ну да ладно. Это не столь существенно, апгрейд же необходимо когда-либо провернуть.

А теперь отвлечемся от внешности треков и оценим их дизайн. Придется

> ***Reckless Driver:*** *А мне игра не понравилась вообще. И графика тормозная. Самое главное – неинтересно. А управление! Не смог я больше тридцати минут за этим биатлоном провести. О чем совсем не жалею*

▼ Красивое освещение, нечего сказать...



констатировать, что здесь игрушка снова пасует перед именитыми конкурентами. Дизайн простоват, трассы длинны. Много тут поворотов, но назвать их хитрыми или неожиданными язык не поворачивается. Есть развилки, и пользоваться ими необходимо. Однако авторам удалось привнести в жанр парочку свеженьких идей. Это два типа движущихся ворот, а также полупрозрачные препятствия, которые в пылу борьбы можно просто не заметить. На этом, увы, список заканчивается.

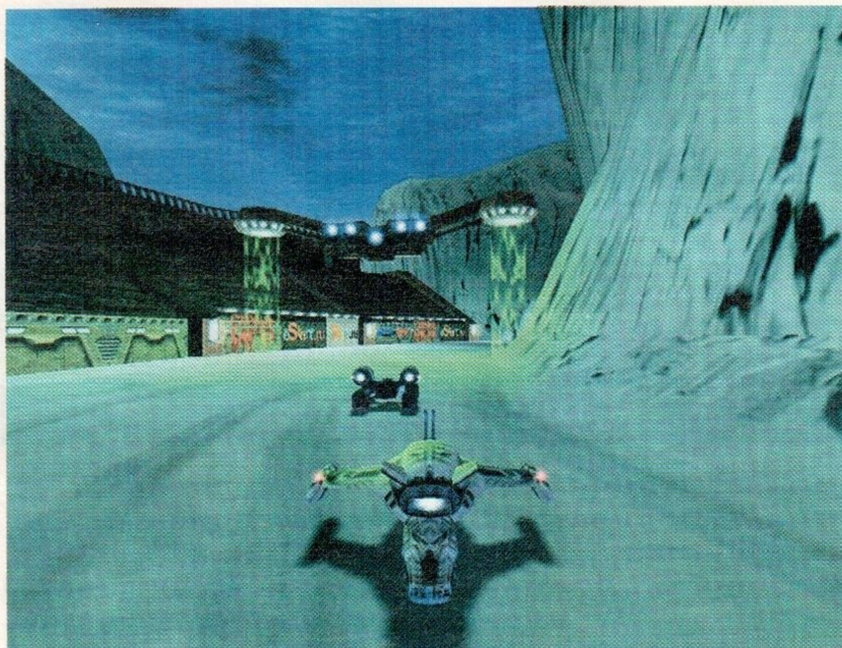
Вывод? Четверка. Не больше и не меньше.

Медленно и плохо управляемо

А теперь главное. Как играется. С оболочкой все понятно. Средне, но с находками. Бывало, что игры с такими показателями оказывались весьма интересными в деле. А “Сафари Биатлон”?

Все-таки, для того чтобы переделать стратегический юнит в мощное спортивное транспортное средство, состряпать для него приличную физическую модель и отладить управление, нужно время. Которого, как кажется, у разработчиков не оказалось в необходимых количествах. В игре управление и физическая модель неудовлетворительны. Возможно, именно так и вел бы себя конкретный летающий “автомобиль” в действительности: также разгонялся бы, поворачивал и врезался... Возможно. Но лично мне от этого не легче, ибо играть в “СБ” МУЧИТЕЛЬНО.

Ассоциация почему-то лично у меня одна – “Снежный шторм”. Вспоминаются тамошние растянутые трассы и тугое управление. Здесь все хуже. Ехать на нашем “полусамолетике” можно на протяжении достаточно долгого времени только при наличии большого терпения. Поворачивает средство весьма неохотно. Разгоняется вяло. (И не надо говорить мне о самых дорогих моделях в игре. Пробовали. Знаем. Скорости нет!)



А как происходят столкновения! Любой контакт, даже легкий, касательный, приводит к одному плачевному результату. Машина несуразно отскакивает от объекта и устремляется в строго противоположную сторону, стукается там... И так дальше. Спасти ситуацию можно только торможением и “поворотом руля в сторону противоположную заносу”. Все это делает процесс управления занятием тягостным и гадостным. Теряется скорость, постоянно напрягаешься, стараясь избежать тех контактов, на которые в любой другой игре внимания бы не обратил. Признаюсь честно, когда после полутора часов игры “крафт” начал в очередной раз играть в пинбол, моим единственным желанием было что есть силы ударить геймпадом об стол, разбить кулаком монитор и скинуть на пол системный блок. Слава Богу, я сдержался и просто вышел из игры. Больше, естественно, туда не заходил.

В общем, ни скорости в игре нет, ни управляемости хорошей. В этом плане проект ужасно, как уже было сказано, напрягает и раздражает. Бесит. А жалко.

▼ **А поверхность трассы-то прозрачная**



Аршином общим или нашим?

По поводу всего остального можно сказать следующее. Присутствуют бонусы. Они чрезвычайно полезны. Особенно неоценима помощь защитного щита, денег и ускорения.

Ну, а раз все уже сказано, думаю, самое время делать один, большой и толстый, вывод. И вывод этот вряд ли будет положительным. По меркам скромного российского рынка – игра хорошая. По крайней мере, выглядит она занятно. Да и затягивает все-таки, несмотря на практически полное отсутствие нормального управления. Затягивает благодаря умелым действиям AI. Он метко стреляет, хорошо подбирает бонусы и ловко восстанавливает правильную траекторию.

А если подходить к игре с мировыми стандартами, то, увы, признаем, что ничего нового и интересного, кроме двигающихся и закрывающихся на трассе ворот, “Сафари Биатлон” предложить не может. Средненький проект, где недостатков больше, чем достоинств.

Игровой интерес	■■■■■■□□□□
Графика	■■■■■■■■□□
Звук и музыка	■■■■■■□□□□
Управление	■■■□□□□□□□
Ценность для жанра	■■■□□□□□□□

Рейтинг 5.8

Время освоения: до 10 минут
Сложность: средняя
Знание английского: обязательно

Леонтий Тютелев



THE WORLD IS ENOUGH

ДАЛЬНОБОЙЩИКИ 2

Жанр *Автосимулятор с элементами стратегии, менеджмента и адвентюры*
Издатель *1С*
Разработчик *1С: Softlab-NSK*
Требуется *Pentium 266, 32 Mb RAM, 3D*
Рекомендуется *Pentium-III 733, 256 Mb RAM, 3D (32+ Mb)*

Я давно пристально наблюдаю за развитием игрового мира России-матушки. Смотрю и радуюсь, как лихо наши игрушки завоевывают признание у поклонников стратегий, РПГ, адвентюр, паззлов. И никак не дождусь того момента, когда появится, наконец, первый настоящий российский автосимулятор.
И вот вышли вторые "Дальнобойщики". Проект, раскрученный по всем правилам. Проект, который строился более двух лет. Проект, который определенно все ждали. И мне показалось, что я не зря надеялся и верил (ведь если первая часть была очень даже на уровне...), что вот, наконец-то, передо мною он – первый настоящий (мирового уровня) отечественный автосимулятор. Я ошибся. "Дальнобойщики 2" – это не симулятор...

Вернее будет сказать, это не только симулятор. А еще вернее – это далеко не только автосимулятор. Это нечто большее. Когда знакомые попросили меня коротко охарактеризовать игру, я, помявшись пару минут, промычал что-то вроде: "Ну, автосимулятор... про жизнь дальнобойщиков... с развитой финансовой системой... там взятки давать можно...". А потом вдруг выпалил: "Это мир! Это целый, хорошо сбалансированный мир!"

А целый мир, согласитесь, немного нечестно называть автосимулятором.



▲ Группа "Ария" на презентации "Дальнобойщиков 2", вы не смотрите, что они такие мрачные, после слова "фуршет" музыканты заметно оживились (сразу видно- наши люди)

По-нашему

По правде говоря, мне никогда не нравились ролики на русском языке. Будь это локализованные версии либо нечто, к чему приложили руку "профессиональные переводчики и актеры". Я не могу смотреть продублированные иностранные фильмы. Что-то встает внутри меня на дыбы... Наверное, ролики на русском ассоциируются в моем сознании с кинопродуктами и, через призму моего неприятия к русификации последних, вызывают негативную реакцию.

А вот кино из "Д2" пошло на ура. Сразу затянуло в атмосферу игры. И это странно. Или наоборот. Это совсем даже не странно... Тут мне хочется сказать, что "Дальнобойщики 2", как и предшественник, – это белая ворона, проект, не желающий казаться смазливой подарочной игровой конфеткой, которые сплошь и рядом выпускают все современные производители. Эта игра, если позволите, исконно русская. Родная она. Это чувствуется сразу. Она не как все, и этим сильно подкупает. Ни интерфейс, ни графика, ни механика игрового процесса здесь не копируют удачные наработки конкурентов. Впрочем, что копировать? Какие конкуренты? Игра уникальна. Но довольно петь дифирамбы.

Без дураков

Вообще интересно. Как это так? Сделать что-то новое в плане организации игрового процесса в 2001 году и попасть при этом в точку.

Вот взять, к примеру, интерфейс. Главное меню. Вы не обратили внимания на то, что оно какое-то... коротенькое что ли. Что все опции – тут как тут, и делается все, что нужно, очень быстро. А ведь проект масштабен! Одна настройка управления чего стоит! Это есть талант, уважаемые. Не каждому дана способность сделать что-то лаконично и функционально.

А теперь посмотрим на то, как осуществляется управление непосредственно во время игры. Тут, при очевидном обилии игровых возможностей, становится наглядной небольшая перегрузка интерфейса. К примеру, когда вы выезжаете с базы, обзор оказывается с двух сторон закрыт массивными информационными "шорами". Это немного раздражает, но привыкнуть несложно. Вообще же, управление весьма продуманно и в целом, если понять нюансы, удобно. При ближайшем рассмотрении находишь, что все выполнено по уму. Ровным счетом ни к чему нельзя прикопаться. И что понравилось больше всего: тут не видно попыток выдать геймера за дебила. Хочешь играть в "Дальнобойщики 2", изучи необходимые клавиши и научись ими по ходу игры пользоваться, а не жди, пока тебе напишут Press Enter. Серьезной игре – толковое управление.

Куда хочу, туда лечу!

Итак, перед нами целый мир. Если все же сузить восприятие игры до "узкоотраслевого" понятия "автогонки", то единственной ассоциацией будет разве что серия Interstate, где также никакие стены не ограничивали нас. Однако там мы были в рамках миссий. Тут единственное ограничение в плане передвижения – ваше "не хочу"! Не кажется ли вам, что это напоминает хорошую РПГ?

Не знаю, кто и как начал игру, а лично я отправился прямиком в СТО (которая по совместительству является еще и своеобразным тюнинговым ателье) и максимально "подкрутил" свой родимый ЗИЛ. А дальше я, позабыв о грузах, моментально поехал на "Кольцо" чтобы... разочароваться.

Да, "Кольцо" у разработчиков получилось наиболее слабым местом в игре. На обычном "Зилке", с громадным крытым кузовом я легко обогнал крутых противников на спортивного вида тягачах. Обогнал почти на круг, абсолютно не напрягаясь. Так что в роли кольцевой гонки игра не состоялась, и если вам охота вволю поездить наперегонки, не будучи отягощенными грузом, то вариант тут по-прежнему один – Mercedes-Benz Truck Racing. Что ж, зато деньжат и лицензию я получил. И теперь мог заняться тем, ради чего игра, собственно, и затевалась – жизнью рядового дальнобойщика.

Расписывать, что и как, я не буду, потому как уверен, что к тому моменту, когда появится в продаже этот номер "Навигатора", большинство из вас уже будет знать об игре все, что нужно. Я просто поделюсь своими соображениями о геймплее.

Симуляция

Не собираюсь ставить задачу подвергнуть сомнению профессионализм разработчиков игры: люди, которые занимались созданием учебных тренажеров, знают многое из того, что неизвестно простому смертному, и в плане поведения машины на трассе проект, несомненно, весьма правдоподобен. Ну, а если бы и они сплоховали, то наверняка консультирующие создателей профессиональные водилы, указали бы авторам на неточности. И уж наверняка не лишними оказались советы автопроизводителей, которые также помогали при разработке проекта. Любая машина ведет себя как реальный прототип, и уличить создателей игры в том, что использована одна физмодель для каждого грузовика, нельзя.

Так что и придирки тут будут почти по мелочам. И все они по модели повреждений и столкновений (не думаю, что при создании вторых "Дальнобойщиков" ребята из Новосибирска разорились на серию настоящих краш-тестов с участием весьма дорогостоящих машин импортного производства). Иллюстрирую. Ровная дорога. Я, на загруженной машине, решил немного пошалить. "Играю в шашки" (для несведущих – часто перестраиваюсь, обгоняю, подрезаю) на скорости за 100 километров в час. Такая езда до добра не доводит. Вылетаю на встречную и вижу неумолимо надвигающуюся морду большого тягача. Результат столкновения превзошел все мои ожидания и поставил в тупик. Встречная машина после столкновения не сложилась "в гармошку", не взорвалась, не перевернулась! Она взлетела в воздух на пару десятков метров (!) и, исполнив там фигуру высшего пилотажа, грохнулась наземь! А я... Я спокойно поехал дальше. Понимаю, на уступки игроку надо идти, но все же. Для сомневающихся: я ни разу не играл на аркадном уровне сложности.

Да и вообще, модель столкновений здесь выглядит явно слабовато. Впрочем, если посмотреть на эту проблему с другой стороны... Скажите, много вы видели дальнобойщиков, которые сметают все на своем пути, лишь бы скорее доставить груз на таможенный терминал? Во-во. Надо ездить "чисто". Хотя с третьей стороны: если уж тут доставка груза идет на время, то и контакты подразумеваются. А если подразумеваются, то должны быть на уровне. Хотя бы выглядеть логично. Как это – логично? Вспомните Mercedes-Benz Truck Racing.



▲ Ну не нравятся мне эти ребята!

С повреждениями почти порядок. Страдает разве что визуальное оформление поломок.

Иногда довольно комично выглядит то, как "NPC" водят свои машины. Особенно забавляют перестроения в их исполнении. Вот едет большой, явно под завязку заполненный автомобиль, и вдруг, ни с того ни с сего, меняет полосу. Причем делает это так лихо, что чуть не переворачивается! Риторический вопрос: "А смысл?" Ответ под стать: "Вот видишь..." (с кавказским акцентом).

Идеальный полицейский

Мир функционирует и без нашего непосредственного участия. Полиция, мафия, конкуренты, гражданский трафик – все преследуют свои цели. А у нас цель одна – доставить груз и заработать деньги с лицензиями.

Катаясь по землям "Дальнобойщиков", я выискал еще несколько не совсем корректных вещей. Например, действия сотрудников ГИБДД. Нет, я понимаю, конечно, что игрок – это хитрющая тварь, которая постоянно норовит обмануть создателей. Но так зверствовать по отношению к нам! Впрочем, наверное, это единственно правильный способ. Я стал как шелковый. Или почти как шелковый. И все же считаю, что штрафовать по факту (превысил скорость – тут же получи!) не корректно. Наказывать за то, что сдвинулся с места на полметра на перекрестке – неправильно. А подвергать расстрелу за неостановку – и вовсе перебор. Хотя, повторюсь, действует хорошо. А уж противники и вовсе



▲ Последствия памятного столкновения: он летит, я еду дальше



▲ Просто красиво

законопослушны дальше некуда. Нет, вот лично вы когда-нибудь остановились бы на красный за сто метров от базы?..

Действия AI сложно оценивать однозначно. Потому как большую часть дистанции мы ведем заочную борьбу, и в итоге побеждает тот, кто сделает меньше ошибок. Если в целом, то без нареканий. Хотя наблюдаются скачки в "настроении" управляемых компом гонщиков: они то пассивно пропускают нас вперед, то устраивают Carmageddon... Впрочем, быть может, у разных шоферов свои повадки. Кто-то мирный, кто-то псих. Главное – включить воображение, и тогда любой поступок AI можно оправдать. Было бы желание. Интересно, а откуда такое желание может появиться? Хороший вопрос. По-моему, заставить вас фантазировать и дополнять виртуальную реальность собственными домыслами может только умело созданная атмосфера. А с атмосферой у "Дальнобойщиков 2" полный порядок.

Верю!

Немалую роль в процессе построения второй реальности играет графика.

Если вы утверждаете, что она тут средняя, то давайте займемся арифметикой. Попробуйте прикинуть, сколько текстур нужно было нарисовать, для того чтобы одеть такой разный мир в многообразные одеяния. Очень много. А теперь попытайтесь мысленно "раздеть" местность игры. И оцените трехмерные ландшафты. Они ведь отнюдь не просты! Дальше. Установите на дорогу транспорт. Это еще не все. Включите эффекты. Впрочем, эффекты – это разговор отдельный. Приятный.

Эффекты – душа атмосферы "Дальнобойщиков". Не будь в игре такого количества неповторимых визуальных фишечек, добрая часть очарования произведения исчезла бы. Я вспоминаю самую первую ночь. Тихое урчание двигателя, свет фар, редкие встречные машины. Искаженные как в жизни через призму лобового стекла стоп-фонари едущих впереди автомобилей. Начинает накрапывать легкий дождик, я включаю дворники. Поворот – приближаюсь к стоянке. А там! (Отвлекусь: именно в этот момент я понял пристрастие американцев к большим, разукрашенным гирляндами разноцветных лампочек грузовикам!) А там стоят фуры, с включенными по периметру красными огоньками. У некоторых автомобилей горит ближний свет... Какое, доложу я вам, очаровательное зрелище. Романтика долгого пути и долгожданный перекур на такой вот стоянке с "коллегами по цеху" в темную дождливую ночь!

А дождь тем временем усилился. В небе засверкали молнии. Вспышка – и лишь спустя мгновение мы слышим раскаты грома...

Светает. Раннее утро после долгой дождливой ночи. Сидя у монитора, я чувствую утреннюю свежесть! Блестящая лента дороги, с изумительными в ней отражениями. Туман... Тут стоп. Иначе рецензия перерастет в восторженный очерк (а, может, уже?).

Звук. Для начал об "Арии". Все восторгаются, и я спешу присоединиться к этому хору, но только для того, чтобы сказать: "Музыка очень уместна в игровом ролике". А в самой игре? Через 15 минут, когда композиции мэтров отечественного рока стали повторяться, я убрал саундтрек. Но и без него звуковой ряд игры остался чрезвычайно насыщенным и ярким. Этот аспект исполнен на пятерку.

Гордимся

Вот уже третья журнальная полоса подходит к концу, а столько остается недосказанного. Хотя, зачем повторять то, что вы и так уже поняли. "Дальнобойщики 2", несмотря на обнаруживающиеся то тут, то там недоработки, имеют полное право называться событием на мировом игровом рынке. А уж для локального, российского - это и вовсе хит на все времена. Радует то, что проект завоюет популярность не из-за того, что строго следует модным сегодня тенденциям, вбирая в себя лучшее из пройденного. Он будет популярен, благодаря своей очевидной самобытности, неповторимости. Аналогов произведению ребят из Softlab-NSK нет. Да и вряд ли будет. Игра, подобная "Д2", не могла родиться нигде, кроме как в России. Можем, если захотим!

Дальнобойщики 2 – это больше, чем автосимулятор. В определенном роде, это даже больше, чем просто игра.

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Управление/Реализм
Ценность для жанра

Рейтинг 8.6

Время освоения: до 35 минут
Сложность: средняя
Знание русского: обязательно



▲ Требую, чтобы в третьих "Дальнобойщиках" действия ДПС можно было обжаловать в вышестоящей инстанции

Леонтий Тютелев

Антидепрессант

STUNT GP

Жанр *Аркадные гонки*
Издатель *Team 17*
Разработчик *Team 17*
Требуется *Pentium 266, 32 Mb RAM, 3D*
Рекомендуется *Pentium-II 433, 96 Mb RAM, 3D (16 Mb)*

Ощущения возникали премилые. Даже серый весенний день (бывают и такие, и очень часто бывают) отчего-то предстал как нечто, наполненное оптимизмом и всяческой жизнерадостной ерундистикой. И даже завывающий третью ночь подряд кулер не мог испортить благодушного настроения.

Я всегда считал себя симуляторщиком. Однако отчетливо осознавал, что только аркада способна мгновенно развеселить и затянуть в себя любого игрока. Аркада высшей пробы.

А могли ли люди, создавшие великолепную серию игр про отважных "червячков", придумать что-нибудь плохое? Или среднее (что по отношению к Team 17 уже можно расценивать как оскорбление)? Думаю, этим ребятам гораздо легче создать оригинальную, свежую по содержанию игрушку, нежели безликий, хоть и качественный клон. Мозги у них, видимо, устроены немного не так, как у конкурентов. В итоге, первое же начинание товарищей в жанре гоночных игр обернулось успехом. Stunt GP самой малости не хватило, чтобы взять почетный "компас" "Навигатора".

Обставленный Re-volt

А что же тут оригинального, если гонок на радиоуправляемых машинках уже было выпущено с воз и маленькую тележку? Ведь возникает такой вопрос, сидит где-то глубоко (или мелко) в подсознании? Действительно, если судить, что называется, "по факту", то, по большому счету, ничем оригинальным игра не располагает. Гонки – они и есть гонки. Но стоит взглянуть чуть внимательнее, и сразу становится ясно, что стандартную идею разработчики облачили в фантастическую обертку.

Помните "нинтендовский" Re-volt? Так вот, это был симулятор управляемых машинок. А Stunt GP – это буйная фантазия на данную тему. Плод размашистого воображения разработчиков. В результате, по игровому интересу, по возможностям и по управлению проект ничуть не уступает прошлогоднему хиту. А кое в чем его даже превосходит. Итак, давайте приступим. На операционном столе – Stunt GP.

Радиоуправляемый скейтборд

Сперва радуешься аккуратизму создателей: меню буквально вылизано, опции анимированы с большим вниманием. Но есть и подводные камни, назвать которые маленькими нельзя даже с большой натяжкой.

Первый существенный недостаток – отсутствие возможности пользоваться мышкой. Второй минус – работающая неправильно функция изменения настроек игрового контроллера. Самостоятельно назначить клавиши не дают (наверное, принципиально), а при выборе джойстика неожиданно вырубается клавиатура. Позже выясняется, что "дефолтные" установки для геймпада устроят разве что полного извращенца. Приходится проводить перезагрузку. Печально это.

Хорошо хоть, что на этом список недоразумений заканчивается, и настроение от общения с игрушкой постепенно улучшается.

Выбор типов соревнований на первый взгляд кажется поистине царским, однако, отбросив мишуру типа одиночных заездов на время и им подобных, мы получаем две опции – первенство "на выпендреж" и обычный чемпионат.

Первая возможность – откровение для любителей гоночных аркад. Возьмите рампу для вступлений скейтбордистов, уберите Тони Хока и поместите туда маленькую, шуструю радиоуправляемую машинку, а теперь... а теперь начинается самое интересное. Оказывается, автомобильчик в воздухе способен выполнять трюки почище тех, что выделывает профессиональный спортсмен. Да и конфигурация "пула" для прыжков позволяет двигаться аки птица по умопомрачительным траекториям даже без использования дополнительных телодвижений. А уже если подключить возможность вращения машинки в двух плоскостях, то получается и вовсе цирковая программа. Тем временем "касса" щедро отсчитывает очки, что, конечно же, мотивирует на дальнейшие подвиги.

Вдоволь покувыркавшись в развлекательном мини-турнире, мы отправляемся в чемпионат. Пришла пора удивить роскошными акробатическими этюдами соперников, подзаработав денег на апгрейды.

Аэроволны и аэромили

Первенство на мгновение заставляет усомниться в том, что это "просто еще одна аркада". Как и в жизни, у вас начальный капитал, отсутствие машины и команды. Поступает несколько приглашений от местных конюшен. Каждый клуб имеет свои "болиды", которые различаются (и весьма существенно) по трем базовым параметрам. Останавливаем выбор на приглянувшейся эмблеме (или машинке – кому как), и вот мы в главном меню. Тут удивление растет еще сильнее: мы по-



▲ А ведь это статика. Представляете, как игра смотрится в динамике!

падаем в местный аналог тюнингового магазина.

Давно известно, что заграничные манчкины от радиоуправляемых машинок тратят целые состояния на покупку сверхнавороченных моделей и последующий апгрейд маленьких аппаратиков до такой степени, что они по технологичности начинки начинают напоминать уменьшенные копии больших профессиональных гоночных автомашин. Полный привод с блокирующимся дифференциалом, регулируемые тормоза и амортизаторы, алюминиевая рама. Оказывается, это удел не только гоночных команд, участвующих в мировых сериях, но и любителей-коллекционеров моделек, которые тратят профессиональные деньги на свои детские забавы. Наверное, именно на такую аудиторию в частности рассчитывалась игра, так как система усовершенствований тут для аркад, что называется, беспрецедентная. Тормоза, двигатель, кузов, шины, амортизаторы... И для каждого пункта несколько уровней доработки. Были бы деньги!

А деньги здесь зарабатываются двумя способами. И оба способа действуют, конечно же, во время гонки. Первая возможность озолотиться тривиальна: выигрывайте заезд, и четко фиксированная сумма переводится “на ваш счет”. А вот другой вариант белее рискованный. Но в случае успеха он существенно пополнит ваш бюджет.

Местная валюта называется красиво “аэромили”. И добывается она не менее красиво... Тут вам очень ко двору придутся навыки, заработанные в предыдущем режиме. Трассы изобилуют разной крутизны трамплинами и горками. Длина и “вышина” ваших полетов зависит от интенсивности используемого ускорения. На протяжении перемещений по воздуху вам необходимо заниматься трюкачеством. Сложность тут одна. Рассчитать траекторию так, чтобы: а) приземлиться на полотне дороги; б) приземлиться строго на четыре колеса. В противном случае все ваши “эволюции” в воздушном пространстве закончатся плачевно: ни денег, ни первого места. Но в любом случае игра стоит свеч. Приработок получается солидный, а тюнинговый автомобиль с легкостью обставляет конкурентов.

Но это еще не все! В игре присутствует еще один крайне занимательный момент. Гонка в Stunt GP – это мини-стратегия в реальном времени! Традиционно один Гран При состоит из шести-десяти кругов. Запас топлива рассчитан максимум на две трети дистанции (зависит от частоты применения турбо-ускорения). Если жить аскетично и не пользоваться магической кнопкой “турбо”, то “бака” вполне может хватить и на гонку (в очень редких случаях). Вот тут и надо все точно рассчитать. Либо жечь топливо турбиной, создавая запас прочности, либо ехать осторожнее, рассчитывая на то, что заехавшие на дозаправку соперники вернутся на трассу позже вас. Предпочтительнее, по-моему, первый вариант. Тут и с трюками можно подзаработать, и оторваться прилично. Впрочем, и второй иногда действует.



▲ В таких случаях меньше всего думаешь о трюках

Чемпионат проходит на 20 треках. Так что путешествие по миру Stunt GP окажется не только увлекательным, но и достаточно продолжительным.

Reckless Driver: А я все же, с вашего позволения, Леонтиюшка, “разухабисто эмоционально” прокомментирую. Ситуация странна. Вот уже в третьей игре у нас с тобой подозрительное единогласие наблюдается! И уж как ни люблю я идти наперекор, а и тут признаю, ядрить налево, что прав ты, итить! Однако мышью не дают пользоваться. Это куда больший недостаток, чем тебе, уважаемый, кажется!

Без комментариев (всяких)

Захватывающие баталии проходят в Stunt GP на изумительных как внешне, так и архитектурно трассах. Удивительно, что приставочная по существу игра оказалась нереально сильна в графическом плане. Ставит в тупик разнообразие текстур. Дабы не соврать, не буду утверждать со стопроцентной точностью, но мне показалось, что каждая трасса в художественном отношении уникальна (а уж если речь заходит о дизайне, то и подавно).

Игрушечность треков развязала разработчикам руки. Любая конфигурация, любая местность, по которой проложены хитрющие дорожки Stunt GP, выглядят вполне естественно. Вот японский вариант, вот трек на пляже, вот в магазине... Да всего и не перечислить. Как уже было сказано, первенство проходит на 20 этапах. А трасс-то еще больше.

Та тщательность, с которой создан интерфейс, обнаруживается и в игре. Состыковка трехмерных объектов, четкость наложения текстур, разрешение текстур, их качество – все это находится на очень высоком (скажу даже, что высочайшем) уровне. Обилие полетов, столкновений, массовых потасовок ни разу (на моем опыте) не привело к выпадению полигонов или взаимопроникновению 3d-объектов. Все, повторюсь, выполнено очень тщательно.

Звук задорный. Моторчики весело жужжат, миниатюрные шинки тоненько повизгивают, за кадром играет бубухает заводная музычка. Лепота!

В общем, так, уважаемые. Пришла пора заквадрачиваться, и поводить “итого”. А зачем? Неужели вы не поняли? Неужели вам нужен злостный комментарий Ивана Жилина или разухабистые эмоции Маленького Вкшмука? Думаю, текст, что приведен выше, достаточно хорошо расписал все прелести проекта, которых тут гораздо больше, чем мерзостей. Я даже осмелюсь сказать, что мерзостей тут нет вообще! А как настроение поднимает!

Игровой интерес	■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■
Управление	■■■■■■■■
Ценность для жанра	■■■■■■■

Рейтинг 7.8

Время освоения: до 10 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Reckless Driver

Агрессивные роллеры

ULTRA WHEELS STREET JAM

Жанр *Гонки на роликах*
Издатель *Nitro Games*
Разработчик *Canopy Games*
Требуется *Pentium 266, 32 Mb RAM, 3D*
Рекомендуется *Pentium-II 333, 64 Mb RAM, 3D (16 Mb)*

Так уж повелось в нашем издании, что если попадается что-то с колесами, но жутко необычное, то несут эту "ересь" непременно к Маленькому Вкшумуку. Дескать, он парень оригинальный, экспрессивный и экстремальный. Съест и не подавится. Что я могу сказать... Нравится мне такая ситуация!

Иногда, правда, мой второй желудок, ответственный за переваривание игровой продукции, дает временный сбой. Ну, не проглатываются вещи типа Speedway или (не к ночи будет помянут) Bo Srally. Однако усилием воли "продукты" такие проходят все стадии и успешно отправляются по назначению. То есть в унитаз.

К счастью, сегодня напрягаться пришлось только в самом начале. Street Jam никак не хотел открывать мне свои прелести. Но я был упорен, и в итоге... Не бойтесь, не буду я забегать вперед.

Типакрутыечуваки

Строгий ролик, где похожие на зомбяков персонажи в ужасно низком разрешении с видимым удовольствием мочат друг друга по харе и прочим частям тела, а также совсем-непопсовая музыка в стиле "джунгли" с головой выдают намерение авторов предложить нам чиста-канкретную-игру, где нет места хиханькам да хаханькам, игру про строгих американских пацанов-роллеров, которые готовы смести стада бабушек (babka-bottle-collector, по-ихнему), себе подобных отморозков и немереную кучу мусорных ящиков вкупе с двигающимися лавочками на своем пути к успеху *(определенно, в жизни каждого автора есть момент, когда он пишет ПРЕДЛОЖЕНИЕ, а потом долго им гордится, впрочем, Драйвер, похоже, и не заметил, а я не тронул... - Л.Т.)*.

Что ж, тут можно усмехнуться саркастически либо "повестись" и, отбросив в сторону напускное веселье, искривив бровь и сказав громко: "Ё!", с остервенением броситься на джойстик. Я избрал среднюю модель поведения и с интересом изучил основное меню на множество предметов.

Предмет первый заставил меня поверить в то, что разработчики – это либо грустные последствия радиоактивного заражения населения (эдакие недоноски с тремя руками и общим количеством пальцев в районе шести с половиной десятков), либо самые обыкновенные пришельцы с... С Марса, например. Ибо количество задействованных клавиш превышает все разумные пределы. Тут вам и вперед-назад-влево-вправо, и стрейфы, и прыжок, и бег, и четыре типа ударов, и защита, и даже что-то еще! А самая главная фишка в том, что мой двенадцатикнопочный геймпад игрой не узнается! А повесить движения "влево" и "вправо" на мышь нельзя! В итоге "по первости" пальцы на клавиатуре начинают исполнять такую камасутру, что самая грубая немецкая порнография по сравнению с их позами кажется вещью красивой и сугубо романтичной...

Это и был тот момент, когда я возжелал отвернуться от игры. Ведь и суть диковинных соревнований была просечена мною далеко не сразу. Однако второй подход "к весу" помог разобраться, что к чему...

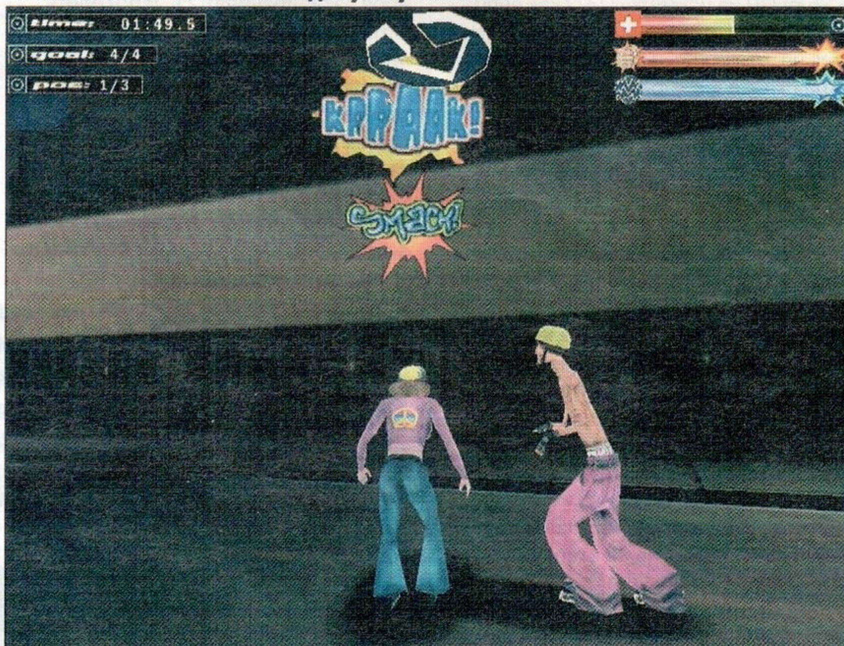
Что к чему

А персонажи у разработчиков получились, что называется, колоритные. И негры, и громилы всякие, и прочие девицы о пышных буферах. Мне приглянулся маленький, с виду очень серьезный и познавший жизнь типчик по кличке Grey. С ним в паре мы и вершили беззаконие в вымышленных городах игры.

Но вернемся к управлению. Как выяснилось, пользоваться всеми кнопками не нужно. Даже нельзя! Ну, если вы, в принципе, пианист, и на клаве способны исполнять самые виртуозные произведения с закрытыми глазами, то милости просим. Рядовому же игроку достаточно оставить себе стрелки перемещения, прыжок, бег и защиту. Хватит за глаза.

Смысл игры аркаден. Есть локация, есть три типа соревнований. Каждый заезд хитроват по-своему. Наибольшим образом напряг кору моего головного мозга (некоторые думают, что у меня нет такой, но она есть!) самый первый режимчик. Суть его такова. Вы стартуете в обществе себе подобных подонков и имеете хитро поставленную цель. По арене прыгают и летают в доступных местах буковки U (от Ultra). Надо такую буковку подобрать раньше оппонентов и отвезти затем к чекпойнту. Когда вы это делаете, раздается очень милый слуху сэмплик "Jam!", и в противоположном конце локации начинает "суетиться" новая буковка U. Заковырка в том, что если противники удачно кол-

▼ Сейчас этот хам начнет девушку обижать!



баснут вас на пути к заветному чекпойнту, то ненадежная буква вывалится из-за пазухи и ретиво от вас убежит! И те, всем кагалом, снова ломанутся за ней! Мини-совет: когда вы подбираете буковку, забудьте о нападении, включайте защиту и используйте прыжок. Роллеры тут прыгают, словно горные козлы, и перелететь полквартала для них – не проблема.

Следующий вариант – проще. Стандартные чекпойнты. По сути дела – просто гонка. Однако некоторые контрольные точки запрятаны в столь хитроумных подвалах или на возвышениях, что без четкого сканирования местности не обойтись.

Ну, а последний вариант будет близок сердцу любого российского бомжа. Надо кататься по уровню и быстрее оппонентов собирать разнообразную лабуду: сидюки, коробки, банки с газировкой и т.д. Пустых бутылок нет. Тут тоже – стоит получить в торец, как накопленное добро вываливается из карманов, и приходится все начинать сызнова.

В общем, отыграв в первом городе "на пятерку", получаете ключи от следующего. И так далее.

Плохие вещи

Кривить душой не стану, в UWSJ достаточно гнусных недоработок. И первая касается управления. Роллер своими повадками похож на отечественные машины семейства "классика". Поворачивает он задумчиво, с трудом, разгоняется не спеша, с расстановкой, тормозит неважно. А как он сдает назад! Ни дать ни взять – автомобиль. Зато отлично прыгает и уверенно колбасит оппонентов руками. В целом, к управлению надо привыкать. Обучение займет максимум минут десять. За это время вы понервничаете изрядно, зато потом неплохо повеселитесь.

Дальше сплоховала физическая модель. Я все понимаю, это аркада, но совесть же надо иметь, хоть от этого и никакого удовольствия. Модель столкновений огрублена до первой стадии примитивизма, никаких травм игрок не получает, здоровенные ящики и скамейки отлетают от щуплого героя, как воздушные шарики.



▲ Типа тусуемся...

Последнее, что огорчило – анимация персонажей. Ну, словно они поспали перед гонкой на одном боку и все у них там онемело как следует. В общем, деревянненько процесс передвижения смотрится.

Искусственный интеллект традиционно имеет три степени мастерства. И, надо признать, что на самом высоком уровне сложности комп действует с безошибочностью робота. А вот на низших в его действиях иногда прослеживаются откровенные глупости. Пример. Однажды буковка улетела в океан (игровой глюк – тут надо перезагружаться), отчаявшиеся оппоненты стояли, упершись в стенку у причала и пилили роликами асфальт под ногами, тщетно надеясь пробраться в море. Идиоты!

Только потому что ролики

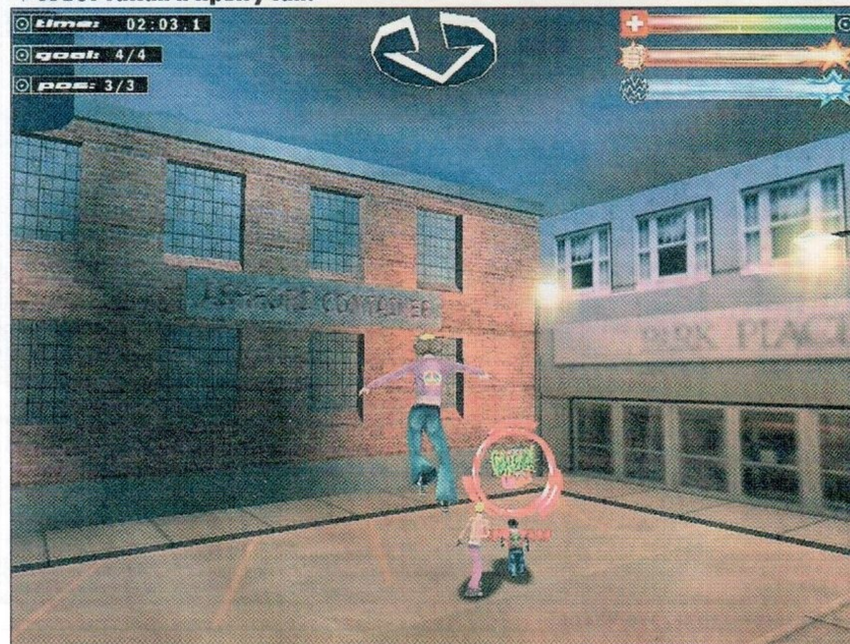
Локации проработаны неплохо. Но и архитектурных извращений не наблюдается. А в некоторые места и вовсе проход закрыт (я вот хотел покататься между колоннами или нырнуть в море, а наткнулся на невидимую стенку).

Конечно же, наши роллеры – это личности, которые действуют вопреки морали и наперекор закону. Поэтому и разборки происходят ночью, при искусственном освещении. И тут у авторов вышло средне, ближе к "хорошо". Модели людей достаточно детализированы. Впрочем, могло быть и лучше.

В общем, и графика, и дизайн уровней – "на уровне". Откровенных тупостей не наблюдается, но и оригинальных решений нет. Звук, кстати, под стать, тому, что мы видим. Средний.

Ultra Wheels Street Jam – это абсолютно не выдающийся проект. Средняя игра. Однако новая тематика делает данное произведение достаточно интересным. Экстремализмом тут и не попахивает. Это просто аркада, которая хочет казаться строгой, но на самом деле таковой не является. Но я играл. А значит, играть можно.

▼ А вот такая я прыгучая!



Игровой интерес	■■■■■■□□□□
Графика	■■■■■■■□□□
Звук и музыка	■■■■■■□□□□
Дизайн	■■■■■□□□□□
Ценность для жанра	■■■■■■□□□□

Рейтинг 6.2

Время освоения: до 10 минут
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Вадим Спицын

Вторая молодость FIFA 2001 (как пользоваться Fed2001)

Этого события FIFA'шная общественность ждала почти полгода. Все это время мы гоняли виртуальный мячик от EA Sports и думали о том, как все будет здорово, когда Чау Ли подарит нам FEd2001, и мы, наконец, сможем собственноручно исправить все недоделки авторов FIFA 2001. Дождались! Теперь можно приступать к работе...

В этом году Чау Ли делал свой редактор дольше, чем обычно. Причиной этому стало решение EA Sports присвоить каждой команде свой собственный ID, а вместе с ним и персональные футболки, фанатские флаги и логотипы для менюшек. В результате автору FEd пришлось изрядно потрудиться для того, чтобы создать не просто редактор баз данных (как это было в прошлые годы), а полноценный центр управления игрой (ведь теперь, если вам вздумается, к примеру, перенести "Манчестер Юнайтед" из английского чемпионата в итальянский, то редактору придется вслед за командой передвигать с места на место все соответствующие ей графические объекты).

В общем, проблем у господина Ли, для которого работа над FEd2001 отнюдь не является основной профессией, прибавилось. Однако он с честью вышел из столь сложной ситуации, тем самым сделав два подарка: нам - возможность творить, а самой FIFA 2001, по сути, вторую молодость, которая обещает быть еще более бурной, чем первая...

Добро пожаловать...

Стоит отметить, что редактор получился очень навороченный, и если даже люди, знакомые с его предыдущими версиями, испытывают с FEd2001 определенные проблемы, то что тогда можно сказать о новичках? Одним словом, учиться надо, даже необходимо. И именно этим мы сейчас займемся.

Но, прежде чем начать, даю вам несколько полезных советов.

Во-первых, FIFA 2001 должная быть установлена так, чтобы все файлы, которые использует FEd2001, оказались у вас на "винте". Таких файлов очень много, поэтому потрудитесь проинсталлировать игру целиком. Пусть она займет порядка четырехсот "мегов", зато вы избавите себя от лишней головной боли, да и сама игрушка забегает пошустрее.

Во-вторых, помимо FEd2001 понадобится еще EA Graphics Editor

Присутствующая в редакторе опция Edit/AI Settings способна очень сильно изменить игровой процесс...

(его вы также сможете найти на нашем диске), поскольку "ФЕдя" не совсем корректно импортирует в игру менюшные логотипы команд. Подробнее об этом - чуть ниже.

И, наконец, в-третьих. Не забудьте сделать резервную копию каталога **FIFA2001\DATA\CMN\FE**, в котором хранятся файлы с базами данных по игрокам и командам, - мало ли что может случиться...

Ну, вот и все, приготовления закончились. Теперь можно начинать.

...или Посторонним вход воспрещен

При первом же запуске программы становится очевидным тот факт, что ее делали под разрешение монитора, ну никак не меньшее, чем 1024X768. Так что, если ваш допотопный ящик этому условию не соответствует, то помучаетесь вы изрядно...

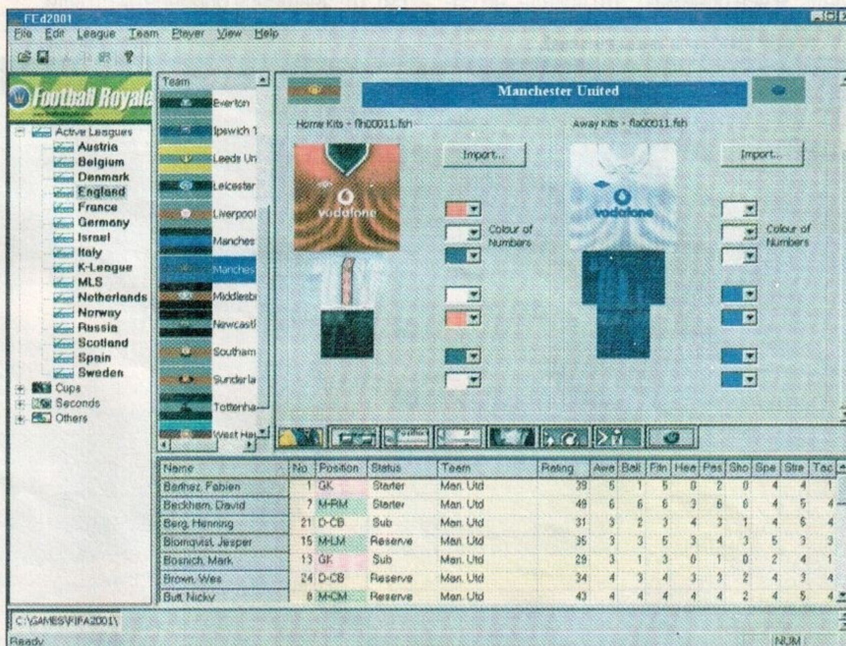
В целом, выглядит FEd2001 не так уж страшно: вверху, как и положено, меню; слева - список турниров; чуть правее - список команд из выделенного турнира; внизу - состав этой самой команды. И, наконец, самое большое окно - это то самое место, где будет происходить основная часть редактирования FIFA 2001.

Меню

Для начала, давайте поподробнее разберемся с пунктами меню. Особой сложности они собой не представляют, однако познакомиться с ними не помешает.

File/Load Database - загрузка чужой базы данных, откуда затем можно будет спереть все самое вкусное.

File/Import FEd File - импортирование в вашу FIFA 2001 чужого патча, сделанного также при помощи FEd2001. Здесь возможны два



▲ Знакомьтесь, это ФЕдя!

варианта: просто добавление новых команд в вашу игру либо обновление уже существующих.

File/Preferences – "ФЕдины" настройки. Можно выбрать язык, указать местонахождение игры, а также выключить отображение графики, что значительно ускорит работу редактора.

File/Save - сохранение изменений.

File/Exit - собственно выход.

Edit/AI Settings - настройки AI. Настоятельно рекомендую с ними поэкспериментировать. Эта фишка способна очень сильно изменить игровой процесс.

Edit/Search - поиск нужного футболиста по известным параметрам.

Edit/Global Changes - глобальное изменение параметров всех футболистов либо определенной группы игроков.

League/Add League - создание нового турнира.

League/League Properties - свойства турнира. Изменение его названия или логотипа.

League/Activate League - активизация турнира. Установив новый турнир на место одного из уже имеющихся, вы сможете сыграть его в режиме сезона.

Team/Add Team - создание новой команды и назначение для нее футболок и флагов.

Team/Remove Team - исключение клуба из турнира.

Team/Delete Team - полное удаление команды из базы данных.

Player/Clone Player - клонирование футболиста. Клон будет иметь все параметры своего оригинала. Вот только комментатор не будет произносить его фамилию...

Player/Add Player - создание нового игрока.

Player/Remove Player - исключение спортсмена из команды.

Player/Delete Player - полное удаление футболиста из базы данных.

Чемпионаты и кубки

Пару слов нужно сказать и окне с чемпионатами, расположенном в левой части. Все турниры здесь разделены на четыре категории.

Active Leagues - турниры, доступные в режиме сезона. В них должно быть строго определенное количество команд-участниц (12, 14, 16, 18 или 20 - в зависимости от национальной принадлежности чемпионата), в противном случае календарь игр не будет соблюдаться и ряд команд вообще останется незадействованным.

Cups – кубки. Как национальные, так и европейские. Есть даже Кубок Мира. Следует заметить, что национальные кубки не играются отдельно от соответствующего чемпионата и поэтому в них следует держать те же клубы, что и в лиге.

Seconds - команды из низших дивизионов, приходящие в конце каждого сезона на смену неудачникам. Здесь нет ограничения на количество команд, только вот следует учесть, что в FIFA2001 можно сыграть подряд лишь три сезона, а поэтому новички будут приходить лишь два раза по две-три (в зависимости от системы проведения чемпионата) команды, так что держать здесь много клубов просто нет смысла.

Others - остальные наборы команд, из которых в игре доступны лишь бразильская лига, национальные сборные из папки International, а также раздел Other с одиноким турецким "Галатасараем". Ограничения на количество команд здесь также нет.

Необходимо отметить одну крайне важную особенность, касающуюся активизации нового турнира. Чемпионаты в режиме сезона состоят из трех наборов команд: высший дивизион, кубок и низший дивизион (например Italy, Italian Cup и Italy 2). При активизации вашего нового турнира он займет место высшего дивизиона, а кубок и низший дивизион останутся нетронутыми - от старого чемпионата. Поэтому, когда вы начнете играть сезон, то в кубке будут участвовать команды из замененной страны, а не ваши новые команды. Более того, в конце каждого сезона на место вылетевших команд будут приходить все те же самые клубы-аборигены.

Посему, после активизации вашего нового чемпионата, потрудитесь создать еще пять-шесть команд для низшего дивизиона, после чего добавьте их в кубок (при этом, разумеется, не забудьте исключить оттуда все, что там было ранее).

А вообще, куда удобнее не мучить ни себя, ни "ФЕдю" этим **Activate League** – лучше просто вручную заменить тамошние команды на ваши новые и переименовать турнир. Поверьте, так будет намного проще.

Сделай сам

После того как первое знакомство с редактором состоялось, можно переходить к самому процессу редактирования.

Итак, теперь все внимание на основное окно, в нижней части которого можно заметить симпатичные закладки в количестве восьми штук, каждая из которых отвечает за определенный режим редактирования - с ними нам сейчас и предстоит разобраться...

Team Kits

В этом разделе происходит одевание команд. Экипировку можно либо скачивать из интернета, либо "шить" самостоятельно. Но разговор сейчас не об этом...



▲ **Team Kits: "Спартак" будет доволен**

Итак, жмем **Import**, выбираем форму, а затем устанавливаем ее цвета. Наибольшую важность здесь представляют два верхних переключателя: по первому из них компьютер будет определять, какую футболку выбрать команде на матч (чтобы цвета маек не совпадали), а второй - это цвет номера на спине. Остальные цвета особой роли не играют, но для порядка советую их все же установить.

Существует один нюанс, связанный с настройками редактора. По умолчанию FEd2001 размещает импортированные футболки в главном каталоге FIFA 2001, однако если в **Preferences** установить **Pack imported kits to KITS.BIG**, то экипировка будет импортироваться непосредственно в футболочный файл KITS.BIG. Особой разницы между

В Transfers Market у вас есть возможность совершать совершенно халявные трансферы игроков между клубами, а также копировать футболистов из клуба в сборную

этими двумя способами нет, так что выбирайте сами.

Team Properties

Здесь настраиваются параметры команды. В верхней части окна импортируются фанатские флаги (слева - домашний, справа - выездной). Чуть ниже редактируется название команды (полное, укороченное и аббревиатура) и ее капитал, а также выбирается стадион для домашних матчей. Справа находятся четыре индикатора: два верхних подтверждают наличие лицензии на использование в игре команды и ее футболок, **Club Team** указывает на то, какого типа редактируемая команда - клуб (индикатор включен) или же сборная, а индикатор **Commentary** сообщает нам о том, произносит ли комментатор название этой команды во время матча.

▼ **Team Properties: немного о нашей сборной**

▲ **Player Properties: А между прочим, это лучший футболист мира)**

▲ **Player Attributes: скрытые таланты Дэвида Бекхэма**

Прямо посередине окна расположена опция импортирования менюшного логотипа команды. Здесь (а также при импортировании логотипа чемпионата в разделе меню **League Properties**) нам понадобится **EA Graphics Editor**, поскольку FEd2001 вставляет логотип в игру не совсем корректно, игнорируя невидимый фон вокруг круглой эмблемки.

Итак, запускаем **EA Graphics Editor**, открываем нужный файл с логотипами (эти файлы расположены по адресу **FIFA2001/DATA/FEART/FLAGS**), в левом окне, зная **ID** команды, выбираем логотип, который мы собрались заменять и отправляемся в пункт меню **Tools/Import Wizard/Import** an existing external file, Далее жмем **Next**, выбираем изображение логотипа команды и давим на **Finish**. После этого в левом окне вновь находим только что импортированный логотип и отправляемся в **Tools/Pallette Workbench**, где выбираем фоновый (обычно - серый) цвет изображения и устанавливаем **Opacity** равным нулю. Все! Логотип уже в игре. Возвращаемся в FEd2001.

В нижней части окна находится редактор игровой тактики команды. Здесь вы можете изменить схему расстановки футболистов на поле, разновидность атакующих действий (контратаки, нейтральные или постоянный контроль мяча), тип игры в пас (короткие стеночки а-ля московский "Спартак" либо длинные передачи в стиле британских команд), действия в обороне (закрытые, нейтральные, прессинг), а также вид опеки нападающих (персональная или же зонная).

Player Properties

Настройки игрока. В верхней части окна определяются имя и фамилия игрока, его трансферная стоимость, а также номер, амплуа и статус (игрок основы, запасной или резервист) в клубе и сборной. Индикатор FIFPRO устанавливает, отображать ли имя игрока во время матча полностью (в случае, когда индикатор отключен) или только фамилию. Что касается индикатора Commentary, то он, как и в случае с командами, показывает "знаком" ли комментатор с данным футболистом.

В нижней же части игроку можно изменить лицо, растительность на нем, цвет кожи и волос, а также прическу. Также есть настройки роста и веса игроков, но, увы, игра их упорно игнорирует.

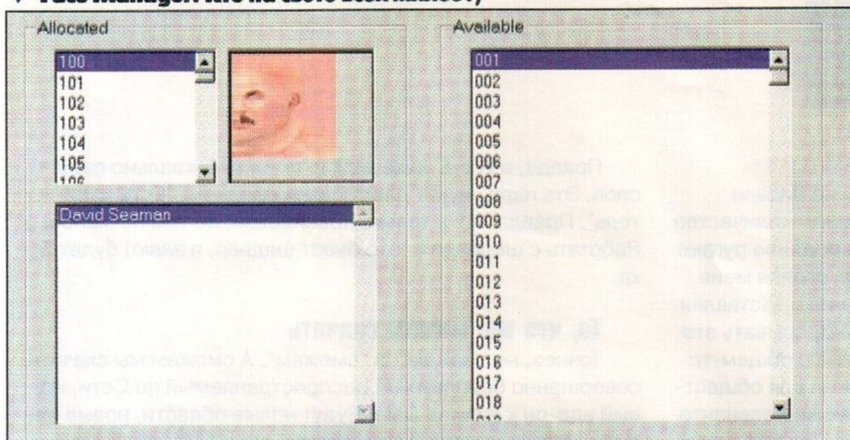
Теперь чуть подробнее остановимся на редактировании физиономий футболиста. Каждому игроку можно установить уникальное лицо, выбрав его из списка Specific Face, в который можно добавлять (через Import) совершенно новые фэйсы, превеликое множество коих можно найти по адресу www.fifa2001.com.

Player Attributes

Здесь изменяются скиллы футболистов. По сравнению с внутренним редактором игры, FEd2001 позволяет нам менять такой параметр, как Awareness (понимание игры или, если хотите, диспетчерские качества). Другой нюанс заключается в том, что шкала параметров в FEd2001 изменяется от 0 до 6, тогда как в игре от 1 до 7. То есть, к примеру, "ФЕдина" "тройка" равна FIFA'шной "четверке" и т.п.

Также в этом разделе представлен Quick Attributes Generator, который сам, в зависимости от мастерства и амплуа футболиста, подберет ему нужные параметры, упростив тем самым наш нелегкий труд.

▼ **Face Manager: Кто на свете всех милее?)**



Face Manager

Менеджер физиономий несет чисто информационную функцию. Справа здесь отображен список импортированных в игру фэйсов (Avalaible). Слева в списке, именуемом Allocated, перечислены морды лица, уже назначенные каким-либо игрокам, список которых приведен чуть ниже.

Так что, как видите, здесь все предельно просто.

Transfers Market

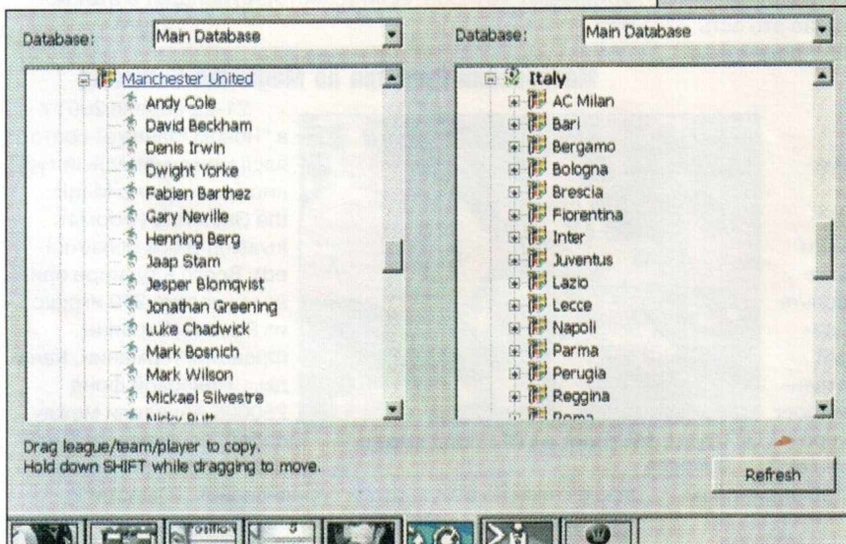
В этом разделе у вас есть возможность совершать совершенно халявные трансферы игроков между клубами, а также копировать футболистов из клуба в сборную. Кстати, именно здесь и пригодился индикатор Club Team из раздела Team Properties.

Кроме этого, вы можете перемещать целые команды из одного турнира в другой. Правда, здесь кроется большой "ФЕдин" глюк: для корректного перемещения команды нужно папку команды держать открытой, таким образом, чтобы был виден список ее игроков. Если не соблюдать это правило, то FEd вам такого накопирует, что ваши датабазные файлы можно будет смело отправлять на свалку истории.

Export Data

Допустим, что вы отредактировали все, что можно, и теперь хотите поделиться результатами своего труда с кем-нибудь другим, например, со своей девушкой ;) . Именно для этой цели и нужен данный раздел.

В левом списке выделяете отредактированную команду (или же целый турнир), после чего выбираете, включать ли в ваш патч футболки (kits), флаги (flags), логотипы (badges) и лица игроков (player faces). Затем заполняете поля Author и Comments и выбираете директорию, куда вы все это добро будете сохранять. Теперь жмите Export, и через мгновение в указанной директории появится файл с расширением TEA (для одной команды) либо LEA (для турнира), в котором и будет храниться ваш патч.



▲ **Transfers Market: Праздник всеобщей халявы!)**

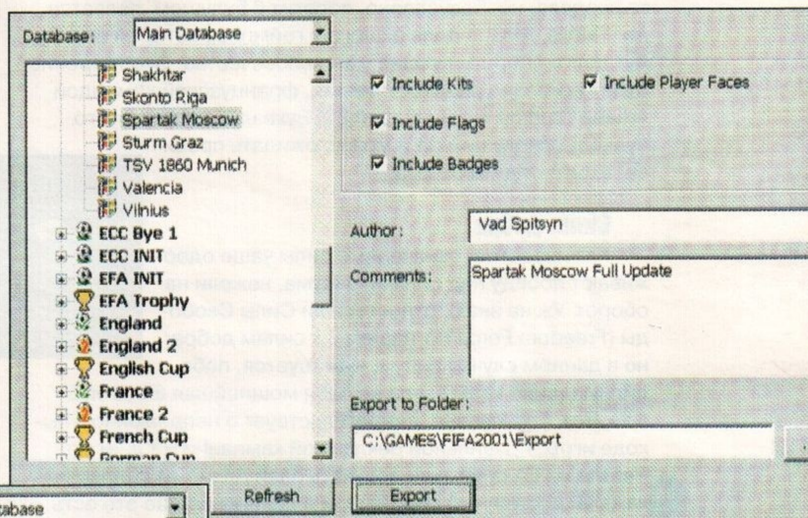
...и интернет для всех

Последняя закладка приведет вас во встроенный броузер, через который вы сможете скачать для вашей FIFA 2001 все, что угодно. Однако это уже излишество - как ни крути, а Internet Explorer все-таки поудобнее будет.

Главное здесь – знать нужные адреса. Я, как обычно, рекомендую вам http://www.fifa2001.com и его российский филиал http://russia.fifa2001.com, а также свой собственный сайт, расположенный по адресу http://vadspitsyn.chat.ru.

Постскриптум

И напоследок мне хотелось бы попросить вас об одном маленьком одолжении. Касается оно оплаты труда автора этого замечательного редактора.



▲ **Export Data: Поделись с товарищем...**

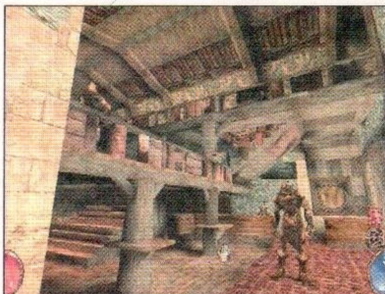
Не пугайтесь, вам не придется отстегивать за FEd2001 энную сумму зеленых дензнаков, просто отправьте по указанному ниже адресу почтовую открытку с изображением вашего родного города - их коллекционирует супруга Чау Ли. Мне кажется, что это не такая уж и большая цена за подаренную нам возможность оформить любимую игру на свой вкус. Вот вам адрес:

Elizabeth Le
34 Dickason Road
Heathmont
Victoria 3135
AUSTRALIA

Ну вот, пожалуй, и все. Надеюсь, что время, проведенное за чтением данного материала, не было потрачено вами зря, и вы усвоили основные принципы работы с FEd2001 - The Ultimate FIFA 2001 Editor, который, будьте уверены, скрасит вам ожидание FIFA 2002...

Новости

То, о чем мы еще не писали



Безусловно, мы не писали о многом... О безумном количестве игр, за что нас справедливо ругают посетители форума, вгоняя меня в грустное настроение и заставляя тем самым (косвенно) срывать это плохое настроение на в общем-то не совсем потерянных для общества людях, хоть на тех же Ревенанте и Илье Николаевиче. Так вот, одной из таких игр, превью по которой пока не посещало страницы нашего раздела, но, безусловно, посетит в будущем, является Arx Fatalis, RPG, о доле экшена в геймплее которой еще будут долго спорить лучшие умы человечества. Это творение будет показано разработчиками, французской командой Arkane Studios, на грядущей E3. Буквально после этого судьбоносного показа и можно ожидать превива, ждите. Ждите ответа.

Силы добра

Как известно, означенные силы чаще одерживают победу над силами разума, нежели наоборот. Уж не знаю, относятся ли Силы Свободы (Freedom Force по-нашему) к силам добра, но в данном случае разум, чувствуется, победил. Издание игры взяла на себя мощнейшая Electronic Arts, что, безусловно, свидетельствует о непременном выходе игры, правильной рекламной кампании и т.д., и т.п. Ребята из EA привыкли получать свой длинный доллар на каждый вложенный короткий, и в данном случае это есть хорошо. Будет во что поиграть. Кстати, проект покажут на E3.

X-BOX в массы!

Microsoft явно пытается завлечь тех геймеров, для которых PC стал не только онли, но и форева, в тенета своего проекта X-BOX. Приставка, появление которой может потрясти рынок игровых консолей (может, конечно, и не потрясти, но, зная ресурсы MS, в этом позвольте усомниться), заранее обрастает более чем достойными тайтлами. В частности, ожидаемый всей хардкорной и не очень ролевой общественностью Morrowind (очередная часть сериала Elder Scrolls от Bethesda) будет также издан на "коробочке с буквой x". Нам не горячо и не холодно от этого, но, в частности, это свидетельствует об априорном признании успешности грядущего хита.

Тот, кого мы так долго ждали

Нет, уважаемые, вы слегка ошиблись - речь пойдет не о вечном фаворите команды раздела, не о Wizardry VIII, а о другом, также нежно любимом и горячо ожидаемом долгострое. Об Anachrox пойдет речь. Судя по всему, дело перешло в стадию отделки - лучшие представители западной прессы делятся впечатлениями (не слишком радужными) от закрытой бета-версии игры. Что ж, возможно, удастся подбить давно застолбившего себе обзор Великого Полосатого Вождя на еще один превив.



Правда, о Wiz-8 тоже можно сказать буквально пару слов. Эта пара звучит следующим образом: "Есть издатель". Правда, пока только российский, но тем не менее. Работать с шедевром (это *будет* шедевр, я *знаю*) будет Бука.

То, что мы можем скачать

Точнее, не "можем", а "сможем". А сможем мы скачать совершенно бесплатный, распространяемый по Сети, новый адд-он к Icewind Dale. Будут новые области, новые неписи, новые шмотки (магошмотки, если быть точным) - все, как и полагается в приличном и уважающем себя аддоне. Даже новая сюжетная линия вроде бы добавится. А все это разнообразие уместится в 100 максимум метров, что не так уж и много (вспомните вес давеча выложенной демки Arcanum). Вполне, вполне, молодца!

То, что называется "Юрьев день"



О да, каждый раз разработчики радуют нас новой новостью (не тавтология сие есть, но каламбур!). Я бы даже сказал, новой радостной новостью. Радовать нас на сей раз будет Troika Games, причем в отношении RPG, которую ролевая общественность должна, просто обязана после выхода демы страстно возжелать. Как догадались все, кто сидит не в танке (а таких, я полагаю, среди наших читателей меньшинство), я говорю об Arcanum. Его отложили на сентябрь. Добро б графику, скажем, дорабатывали, а то ведь будут с переводами работать, уроды. Придется ждать. И читать демо-превью, которое, если успеет А.А., попадет в этот номер.

Московский Гран-при по Magic the Gathering



▲ **Юрий Маркин из Москвы занял 3 место**

21-22 апреля 2001 г. в "Новом Манеже" состоялся международный турнир Гран-при по Magic: the Gathering (формат: Invasion Block constructed). Всего в турнире приняло участие 240 игроков из России, Украины, Франции, Германии, Канады... Призовой фонд 25000$ поделили между собой 32 игрока: победители, набравшие больше всего очков по результатам соревнования, и участники с самым низким рейтингом. Интеллектуальная схватка велась с 9 утра и до позднего вечера. В восьмерку победителей вошли:

1. Ryan Fuller (Netherlands)
2. Iwan Tan (Germany)
3. Yuri Markin (Russia)
4. Antoine Ruel (France)
5. Eugene Okin (Russia)
6. David Williams (USA)
7. Sergey Norin (Russia)
8. Rustam Bakirov (Russia)

Гран-при посетил художник Tom Wanerstrand, чьи знаменитые картины можно увидеть на карточках MtG. Все желающие смогли получить его золотой автограф на любимой карте.

Новости подготовили Иван Жилин и Игорь Бойко

Yasma

Их ночи прекраснее наших дней...

NEVERWINTER NIGHTS

Жанр *RPG*
Издатель *Black Isle/Interplay*
Разработчик *BioWare*
Дата выхода *1-й квартал 2002 года*

Еще не успел погаснуть экран монитора, на котором мы смотрели финальную заставку Baldur's Gate 2, как большинство игроков стало мечтать о продолжении банкета. Уже тогда было ясно, что эпическая сага о похождения Баалова чада будет прирастать только адд-онами, а на еще один полноценный сиквел рассчитывать не стоит. Однако не такой народ рпгшники, чтобы вот так просто отказаться от мечты. Да и ненавязчивый намек на возможность переноса персонажей в игру под незнакомым еще названием Neverwinter Nights давал твердую надежду, что ударники игрового производства из канадской BioWare не оставят нас без своего покровительства. Не оставили. И хотя релиз их нового творения случится еще не скоро, особо нетерпеливые игроманы уже сейчас дергают несчастного Андрея Алаева за рукав и жалостно просят рассказать: а чего же мы собственно ждем? Отвечаем: ждем, как всегда, шедевр. А шедевр, в свою очередь, ждет нас, трогательно улыбаясь и всячески стараясь понравиться.

Сюжет vs. "мясо"?

"В игре, претендующей на принадлежность к RPG, сюжет быть обязан", – грозно сказал, как отрезал, Chaos Mage в мартовском номере НИМа. Ой, ну надо - так надо. Хотя и трудно поверить, что после беспроигрышной в коммерческом плане серии игр с мощными сюжетами BioWare захочет выпустить на рынок некое бессюжетное "мочилово", но... Старший приказал – ищем в Neverwinter Nights сюжет.

Итак, сюжет... Обычно это первое, чем начинают хвастаться разработчики, особенно разработчики RPG. Чудовищное предательство, извечная борьба добра со злом, предчувствие Армагеддона, мир, расколотый напополам... Любовь навеки, ненависть до гроба, несокрушимая дружба и неизбывная вражда. Все это в Neverwinter Nights будет. Наверное. Просто не может не быть. Но мы об этом пока что можем только догадываться. Потому что – небывалое дело – про сюжет новой игры не известно ничего, кроме того, что он точно будет, причем не только в сингле, но и в мультиплеере. А на расспросы особо дотошных разработчики лишь хитро улыбаются: будет вам и белка, будет и свисток, все получите в лучшем виде, включая донжоны и драконов.

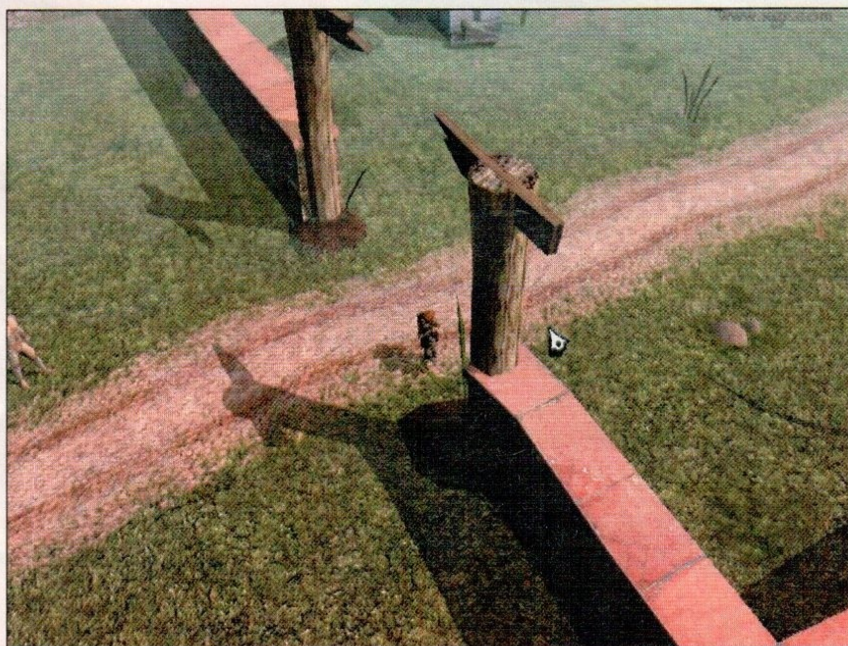
Действие будет проходить в мире Forgotten Realms, на территории между городами Neverwinter на юге и Luskan на севере. Еще южнее на карте – города Baldur's Gate и Athcatla, а за горной грядой The Spine of the World раскинулась знаменитая Icewind Dale. Так что места знакомые, акклиматизация много времени не займет.

Потрепать нервы впечатлительным игрокам слетятся (а также сползутся, сбегутся, приплывут, ну, в общем, подтянутся) не только драконы. В Neverwinter Nights предусмотрен не только богатый сюжет, но и обильное "мясо", столь любимое той, условно говоря, половиной игроков, которой важен не столько ладно скроенный сюжет, сколько узаконенные убийства с последующей раздачей экспы. Так что отправляться к... в "Диаблу", как нам советовал все тот же принципиальный Chaos Mage, любителям скромного явно не придется.

Но и тут разработчики не торопятся хвастаться, чем нарушают все законы раскрутки игры и описывают будущих врагов крайне схематично.

Конечно, тот факт, что сюжета в игре пока, можно сказать, нет, может настораживать. Но тут действительно вряд ли стоит опасаться неблагоприятных исходов – это все-таки не банальный MMORPG.

Всего нам обещано около 200 разных видов монстров на основе 50 базовых моделей. При этом даже похожие между собой зверюги будут отличать-



ся друг от друга – типами атак, количеством хитпойнтов и характером действий в разных ситуациях.

На официальном сайте игры пока что выложены аусвайсы лишь трех недругов – огра, сирены и тролля. Никаких особенных новаций в трактовке их образов не замечено: огры большие, сирены коварные, тролли саморегенерирующиеся. Но это и понятно – большинство взращено в недрах AD&D-го монстрятника. Будет также несколько эксклюзивных чудовищ, но их личности пока не раскрываются.

Белый "пиар"

Казалось бы, раз разработчики не могут пока что похвалиться – во всяком случае вслух – ни ярким сюжетом, ни экзотическими мясопродуктами, стоило ли вообще так рано затеваться с рекламной кампанией? Ну, подождали бы, пока бесформенная масса начнет приобретать заманчивые очертания конфетки, а затем с законной гордостью начали бы "засылать сватов" к игрокам.

Представляется, однако, что это все же грамотная маркетинговая политика, которая всегда отличала связку BioWare/Black Isle/Interplay, потому что сама BioWare считает, что Neverwinter Nights будет интересна не этим, то есть и этим тоже, но уже по дефолту. Мол, обижаете: про хороший сюжет и жирных монстров вы могли бы догадаться сами, особенно припомнив прежние разработки этой команды. А вот другие козыри, припасенные в рукаве, надо бы разрекламировать заранее, дабы игроки успели за месяцы (если не годы), оставшиеся до релиза, привыкнуть к мысли, что снова будут играть не в очередную проходную RPG, каких много, а в поистине революционный продукт. А сами они могут и не догадаться, ведь BioWare делает заявку на действительно новаторскую игру.

Прежде всего в BioWare гордятся, и заслуженно, тем, что Neverwinter Nights будет целиком сделана на основе правил 3-й редакции AD&D. Конечно, первенство в переходе на новую систему останется за Pool of Radiance II. Но ее выход пока затягивается, так что невыгодных или, наоборот, выгодных сравнений пока делать не с чем. Да и почетное второе место тоже совсем неплохо. Особенно если учесть, что именно BioWare первой опробовала некоторые из новых правил в BG2. Большинству игроманов, особенно тех, кто не слишком утруждает себя вниканием в игровую механику, понравилось. А разбирающееся меньшинство, увы, на уровень продаж не шибко влияет, и их недовольное ворчание о полумерах и внутренней противоречивости не смогло остановить триумфальное шествие BG2 по планете.

Сие скромное превью не ставит себе целью детальный разбор 3-й редакции со всеми ее достоинствами и недостатками. Оставим это на долю специалистов, которые наверняка расстараются и напишут что-нибудь эдакое, фундаментальное, аккурат к выходу PoR II. Однако некоторые моменты заслуживают, чтобы о них упомянули уже сейчас. Предупреждаю: возможно, сейчас я сделаю вам скучно. Так что если вы уже в курсе насчет того, что такое 3-я редакция, или, наоборот, принципиально не желаете знать, из чего сделано блюдо, которое вы простодушно считаете тушеным кроликом, то две следующие главы можете смело пропустить.

Дорогая 3-я редакция!

Новая система классов, использующаяся в Neverwinter Nights, не будет для нас таким откровением, поскольку мы успели познакомиться с ней в BG2. Но для проформы перечислю "новичков" поименно: Sorcerer (колдун, отпочковавшийся от класса Mage, который в "трешке" тоже называется иначе: Wizard), Monk, Barbarian. Привычный нам Thief мутировал в Rogue – перемена имени призвана намекнуть на разнообразие функций, которые может выполнять в игре этот персонаж. Хороший Rogue это не только "украл, выпил – в тюрьму"; он умеет также и шпионить, ставить и распознавать ловушки, оценивать стоимость и качество предметов, вести переговоры и много чего еще. Все зависит от того, какие навыки вы будете у него развивать.



Раса добавилась только одна – Half-Orc. Важное новшество: 3-я редакция, а вслед за ней и Neverwinter Nights, допускают любые комбинации рас и классов. Другое дело, что созданные в результате подобных экспериментов полуорк-маг или халфлинг-варвар будут, как гирями, обвешаны различными пенальтями, обусловленными их расовыми характеристиками, но сама возможность остается.

Вообще, принцип генерации персонажей в рамках 3-й редакции меняется радикально. Теперь мало выбрать только расу, класс и элайнмент, а также weapon proficiency. Отныне каждый новорожденный персонаж получает ограниченный набор скилл-пойнтов, количество которых варьируется в зависимости от значения основных параметров и расовых характеристик. Потратить их нужно на освоение навыков, среди которых есть как присущие только этому классу, так и общедоступные. Выбор – полностью ваш. Что нам это дает? Прежде всего – огромное поле для экспериментов. Можно создать узкого специалиста или, наоборот, универсала, который будет разбираться во всем понемножку.



Добавление системы скиллов в корне меняет наши представления о распределении первичных статистик. Конечно, компьютерная игра позволяет кидать кубики до бесконечности, пока вы не получите более или менее приемлемый набор значений. Но все-таки обычно игроки добиваются желаемого результата искусственным путем: убавляя одни статистики и прибавляя высвобожденные очки к другим. Так вот, сознавая, что количество скилл-пойнтов напрямую зависит от значения INT, поневоле задумаешься, есть ли смысл намеренно занижать этот параметр, чтобы повысить остальные? К примеру, Cleric/Human с INT=7 получит всего



четыре скилл-пойнта. Это мало. Ну и что с того, что он мудр, аки змий? На соответствующие скиллы эта его многомудрость, конечно, окажет влияние, но пространства для маневров в развитии персонажа у вас будет гораздо меньше.

Взаимосвязь между значением атрибутов и уровнем прокачки навыков у персонажей в 3-й редакции позволяет отказаться от многих стереотипов генерации. По крайней мере, приверженцы новой системы, к коим относят себя и представители BioWare, уверяют, что теперь есть смысл создавать высокоинтеллектуального файтера или харизматичного варвара. Посмотрим, конечно. Но если для "настолок" смысл есть точно, то с адекватной реализацией новых правил в Neverwinter Nights дело обстоит гораздо сложнее. Разработчики уже с прискорбием объявили, что ввиду вопиющего несовершенства современных компьютерных технологий от ряда навыков им пришлось отказаться.

Под нож пошла, к примеру, вся физкультурная подготовка персонажей, а именно навыки swimming, climbing, jumping, riding. А ведь все это – основные классовые скиллы для файтеров. Так что не получится у вас создать альпиниста, прыгуна с шестом или, скажем, конного рыцаря, и это очень жаль, потому как, кстати, для улучшенного комбата с использованием одной лошадиной силы в 3-й редакции предусмотрены отдельные навыки! Но – не в этой жизни.

Приятные мелочи

Помимо скиллов в процессе генерации можно выбрать для персонажа несколько уникальных качеств – так называемых "фитов" (feats). У них нет количественных характеристик, хотя сами они могут влиять на уровень прокачки некоторых скиллов. К фитам относятся, например, возможность драться двумя орудиями убиения сразу, специализация в каком-то одном оружии, обостренная чувствительность, железная воля и др. Список фитов в самой 3-й редакции довольно внушителен, хотя пресловутая отсталость современных компьютерных технологий, на которую обычно списывают все компромиссы и упрощения, наверняка ощутимо сократит и его.

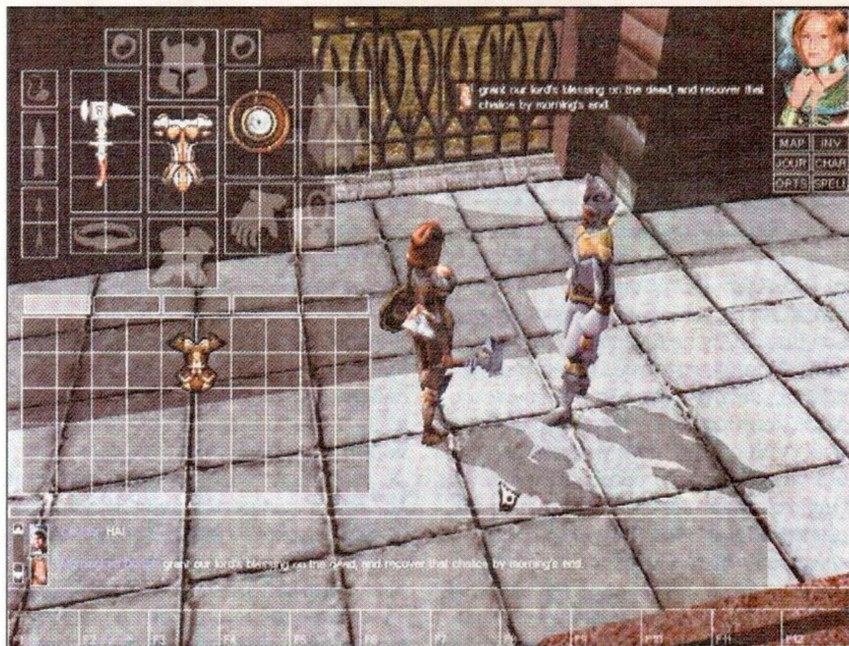
Вообще-то странно, что возможностей вполне современного движка не хватило для реализации массы довольно простых навыков, скажем, того же climbing. Вряд ли уместно обвинение Bioware в лени, но ведь раньше другие разработчики вполне справлялись с подобными задачами

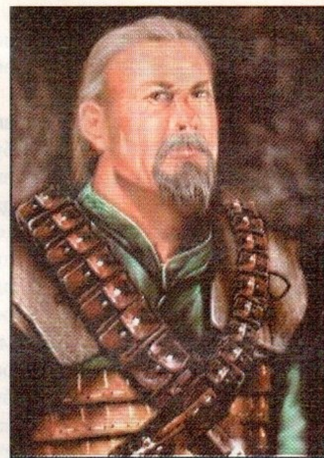
Возрадуйтесь, поклонники грубой силы! В 3-й редакции изменена система оружейных навыков. Теперь не нужно распределять абстрактные звездочки между Long Sword, Spear, Long Bow и так далее, поскольку все воинские классы (fighter, ranger, paladin, barbarian) умеют без каких-либо штрафов использовать любое оружие, кроме экзотики вроде полуторного меча, с которым исторически умеют работать только отдельные крутые личности. Иными словами, сейчас каждый воин сможет без каких-либо проблем использовать трофейное копье +3, несмотря на то, что его гордый хозяин-игрок всю жизнь тяготел к клинковому оружию и привычно собирался раскачивать именно Two-Handed Sword.

И напоследок – немного о магии. В Neverwinter Nights будет более 200 заклинаний, заимствованных также из 3-й редакции. Хороший подарок ко дню своего святого получил в этой системе Cleric. Ему дарована возможность превратить любое активное (уже запомненное) заклинание в лечебное соответствующего уровня. Вот это по-настоящему здорово! Вспомните обычную дилемму, стоявшую перед клериками в BG1–2. Что лучше: помолясь перед сном, запомнить побольше самых разных заклинаний, которые могут впоследствии и не пригодиться, или ограничиться только "лечилками", отказавшись от эффективных боевых и защитных









спеллов? Теперь об этом можно не беспокоиться.

Сама BioWare полна решимости донести до игровых масс 3-ю редакцию AD&D в как можно менее испоганенном виде. Попытка не пытка. А мы будем верить, что ее благие намерения приведут нас не по известному адресу, а в то самое светлое будущее, о котором грезят все настоящие игроманы.

Секретное оружие BioWare

Вы будете смеяться, но и обращение к 3-й редакции AD&D – это еще не самая главная гордость ребят из BioWare. Барабанная дробь, напряженное молчание в зале... Сказать или помучить еще? Ну, слушайте, говорю громко и отчетливо: самая главная фишка Neverwinter Nights, по мысли разработчиков, – это ее мультиплеер. Зал шокирован, особо нервные дамочки падают в обморок. Да где это видано, чтобы уважающая себя RPG, претендующая на звание хардкорной, гордилась мультиплеером да еще начинала рекламировать его раньше сингла? "Диаблу", о жанровой принадлежности которой еще будут написаны сотни научных трудов, мы здесь трогать не будем, равно как и линейку уважаемых полностью онлайновых проектов вроде Ultima Online и Everquest. Но зачем все это BioWare, которая столько сделала для возрождения интереса к AD&D в однопользовательских компьютерных играх? На язык так и просятся горькие слова: "И ты, Брут!". Но горячку пороть не стоит, а лучше дослушать до конца.

И все-таки революция – это состояние души. Снискав заслуженные лавры возвращением на экраны наших мониторов слегка поблекшей к тому моменту AD&D, канадские игроделы на этих лаврах почивать не захотели. Поэтому, отогнав сладкие мысли о заслуженном покое и пожизненной славе, BioWare решилась на следующий – логический, но от этого не менее революционный – шаг. А задумала она ни больше ни меньше, как вернуть к компьютерам ту огромную армию ренегатов, которые в свое время частично или полностью отказались от CRPG в пользу настольных ролевок. Вернуть не насильно, без применения огнестрельного и холодного оружия, а исключительно лаской, добрым словом и обещанием большого, вкусного такого пряника.

Задумка BioWare проста, но элегантна. Они хотят, чтобы в Neverwinter Nights можно было играть так, как будто это бумажная RPG. Это подразумевает выход на сцену живого ДМ, который получит возможность рулить игрой по собственному усмотрению, при необходимости внося изменения в сюжет, разрешая спорные ситуации и создавая проблемы игрокам.

Справедливости ради надо заметить, что похожую попытку предприняли почти год назад создатели Vampire: The Masquerade, однако их вариант страдал различными недоработками и особых восторгов у поклонников "настолок" не вызвал. Возможно, та же участь ждет и проект BioWare, но заявки, которые они делают, пока что звучат очень убедительно.

Neverwinter Nights будет состоять из отдельных модулей, наподобие тех, что используются в "настолках". Пройти их можно будет, как в сингле, так и в мультиплеере. Любителей одиночной игры разработчики призывают не беспокоиться. Свои 100 с лишним часов геймплея они все равно получат и ощутимой потери качества игрового процесса не заметят. Уже подсчитано, что на прохождение одного модуля в однопользовательском режиме понадобится около четырех часов игрового времени, а всего таких модулей запланировано более двадцати. Приключения будут объединены общей сюжетной линией, хотя проходить их можно в более или менее произвольном порядке.

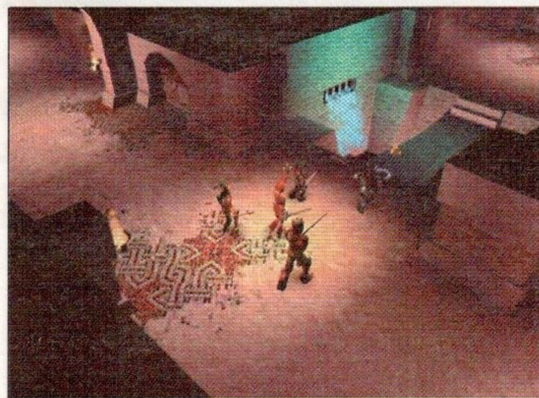
Попробуйте себя в роли демиурга

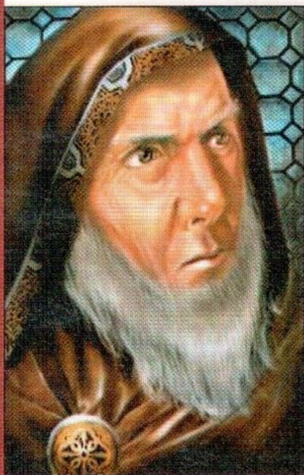
Для мультиплеерной игры можно выбрать готовый модуль, придуманный BioWare, или создать свой собственный. С этой целью в Neverwinter Nights будет встроен специальный редактор (toolset) Solstice, с помощью которого шаг за шагом можно смастерить собственное приключение. Так он позволяет задать самые разные типы местности – города, замки, леса, поля, пещеры и подземелья и др., причем набор доступных вариантов будет пополняться и после официального релиза. Хотя действие официальной Neverwinter Nights будет происходить в мире Forgotten Realms, авторские модули можно разместить в любом другом мире AD&D. Хотите – забросьте ваших подопечных в вампирский Ravenloft, а хотите – в философский Planescape. Хозяин – барин.

Следующий шаг – заселить готовый мир монстрами и местными жителями. Можно создать собственных уникальных NPC, а можно разбавить их уже готовыми персонажами, скажем, легендарными героями AD&Dной мифологии.

Но еще до этого необходимо проделать самую важную часть работы – придумать сценарий приключения, создать квесты, сочинить диалоги, наметить места дислокации врагов и друзей и т.д. В общем, выполнить все то, что входит в обязанности ДМ в бумажной игре.

Разработчики клянутся, что интерфейс редактора будет прост и интуитивно понятен, так что для ваяния вполне работоспособных модулей не потребуется багаж знаний профессионального программиста. Хотя последние, если озаботятся механикой создания миров, смогут покопаться во "внутренностях" редактора и, возмож-





но, усовершенствовать его.

Как в готовом, так и в авторском модуле, ДМ будет дана власть вселиться в любого NPC и даже в монстра. Вам никогда не хотелось побыть драконом – подышать пламенем, помахать перепончатыми крылышками, порезвиться на природе? Готовьтесь и не забудьте выучить драконий язык, потому что разговаривать от имени неигровых персонажей ДМ тоже сможет. Больше того, у него будет возможность прямо на ходу поменять содержание беседы, чтобы дать запутавшемуся игроку подсказку или, наоборот, еще больше запутать.

Вездесущий ДМ сможет принять участие даже в реализации заклинаний. Вот, например, обманчиво простой спелл Wish. Допустим, герой скастовал его и, слегка смущаясь от собственной наглости, попросил Sword +3. У ДМ есть масса возможностей выполнить это заветное желание: послать наперерез герою орка, у которого в загашнике этот самый меч “случайно” завалялся. Или спрятать неподалеку сундучок с искомой железкой. Нехороший ДМ не упустит шанса сыграть злую шутку – подсунуть Sword +3, который герой заведомо не сможет использовать из-за расовых предрассудков или неправильного элайнмента. Короче, “Yes, o omnipresent authority figure!”, как говаривала когда-то Джахейра. Она-то, подозреваю, ехидничала, а вот игрокам придется повторять эту фразу часто и абсолютно серьезно.

Роль ДМ в готовом модуле может взять на себя и компьютер, если в вашей компании нет желающего разбираться во всех тонкостях управления игровой вселенной, а играть все равно хочется. Компьютеру нетрудно, он привык. А по геймплею это будет обычная многопользовательская игра с ограниченным количеством участников. Конечно, высшим пилотажем было бы устроить игру с участием живого ДМа и компьютером в роли всех игроков. Но вот это вряд ли. Хотя временами так велико желание показать железному другу, что такое игра с естественным интеллектом :-).

Немного о геймплее

Игра будет происходить исключительно в реальном времени, право сделать спасительную паузу даровано только ДМ, то же относится и к комбату. Разработчики объясняют это просто: в 3-й редакции на каждый раунд боя отводится по 6 условных секунд и все действия, которые можно успеть сделать за это короткое время, строго регламентированы. Эту схему, считают они, можно перенести и в реалтайм без ущерба для игрового интереса. Однако комбат ни в коем случае не будет исчерпываться беспорядочным кликаньем по цели. Персонажи под вашим руководством смогут применять разные типы атак, заклинания и вещи из инвентаря, а также использовать особенности ландшафта. Будет непросто, но вы ведь не армией командуете, а одним героем.

Да, если вы еще не знаете: в режиме мультиплейера каждый игрок сможет контролировать только одного героя (насчет сингла решение пока не принято). Контингент подопечных можно будет расширить – например, за счет зачармленных зверюшек и NPC, а также наемников, но только временно. Поэтому глядящим в Наполеоны лучше сразу залезть в шкуру ДМ: у них в этом плане возможностей неизмеримо больше.

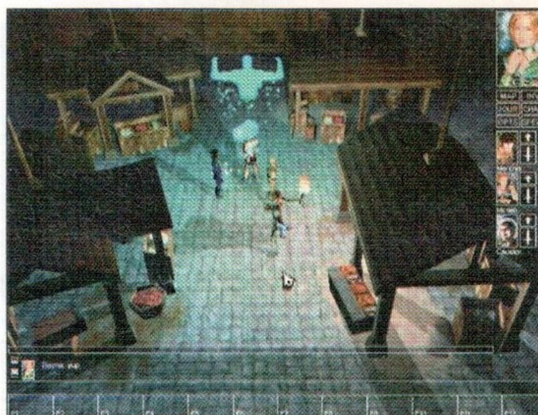
Место для инвентаря в бэкпаках персонажей будет ограниченным, но его можно будет искусственно расширить, благодаря использованию контейнеров. Специальных мест для хранения лишнего багажа в официальных модулях пока не планируется. ДМ, создавшие собственные сценарии, могут решить этот вопрос сообразно собственным вкусам и наклонностям.

Для общения с NPC (при условии, что их контролирует компьютер, а не ДМ) нужно будет вбивать ключевые слова в специальное окошко. Если тема знакома вашему собеседнику, он отреагирует соответствующим образом. Чтобы поговорить с живыми игроками или NPC, в которого вселился ДМ, можно напечатать сообщение самостоятельно или воспользоваться набором готовых фраз для поддержания осмысленной беседы. В планы BioWare входит также снабдить игру программным обеспечением для голосовой коммуникации между игроками и ДМ, но, естественно, для этого понадобится более мощная машина.

Если ваш персонаж вдруг погибнет, все будет зависеть от правил, установленных хозяином игры. В зависимости от его решения незадачливый приключенец сможет отреспавниться в специально отведенном для этого месте (с последствиями в виде разного рода пенальтей или без оных); дождаться дружелюбного прохожего, который оживит его специальными спеллами или оттащит в ближайший храм; или покинет игру навсегда.

Также на усмотрение владельцев игровых серверов отдано решение проблемы плееркиллерства. При создании игрового сервера можно задать разные режимы: “Player Killing” – любой персонаж может напасть на кого угодно; “No Player Killing” – никто ни на кого не нападает (и не может напасть в принципе); “Party vs Party” – допускает межклановые разборки; “Area-Based” – позволяет скомбинировать всех предыдущие опции, меняя один режим на другой в процессе продвижения по модулю. Подбирая сервер для игры, вы всегда сможете увидеть, какой политики по отношению к плееркиллерам придерживаются его хозяева.

Пройдя все официальные модули Neverwinter Nights, ваш персонаж сможет достигнуть 20-го уровня. В адд-





онах, которые, наверняка, воспоследуют, планка будет поднята еще выше.

Чистые и нечистые

Как и было обещано, можно будет импортировать в Neverwinter Nights персонажей из BG1–2, однако с большими-большими оговорками. Прежде всего, приготовьтесь к тому, что параметры героя, а также содержимое его вещмешка будут приведены в соответствие с правилами 3-й редакции, причем возможно, что эти изменения вас не обрадуют. Ваше желание поиграть крутым персонажем в мультиплеерном режиме тоже может оказаться несбыточным. Вот об этом чуть подробнее.

Все персонажи, принимающие участие в мультиплеере, будут подразделяться на три большие категории, в зависимости от того, где будет храниться информация о них.

Local Characters – досье на них будет спрятано на вашей машине. Это могут быть персонажи, созданные в свое время для сингла или импортированные из BG1–2. Безупречность их послужного списка никто не проверяет, так что для прокачки можно использовать какие угодно методы, в том числе и читерство. У вас есть право создать какого угодно супермена и увешать его самыми навороченными шмотками, но зато и оценить его сможете только вы и горстка таких же манчкинов. Эти персонажи пригодны только для домашнего использования – в том же сингле или для игры на серверах, хозяева которого готовы закрыть глаза на сомнительное прошлое вашего героя.

Server Characters – их данные будут складироваться на серверных компьютерах. Играть ими можно только на тех серверах, где они были созданы. От предыдущей категории персонажей их отличает то, что доступ к этим файлам будете иметь не только вы, но и ДМ, которому может понадобиться на время или навсегда изменить параметры вашего героя в соответствии с игровой ситуацией. Скажем, просыпаетесь вы после неприятного сна и обнаруживаете, что стали оборотнем. За что? Откуда? Оттуда. Пока вы спали в открытом поле, проходящий мимо колдун зачаровал вас. Теперь ищите способ вернуть себе прежнюю сущность.

Наконец, Vault (или Official) Characters – сведения на них будут храниться в специальном "персонажехранилище" на Neverwinter.net. Это означает, что каждый раз, когда ваш персонаж возвращается с очередного приключения, его данные будут прогоняться через специальную систему фильтров. Беспристрастная программа, к примеру, оценит, сколько герой отсутствовал и мог ли он за это время заработать 100 тыс. gp, разжиться столькими замечательными обновками и прибавить сразу пятнадцать уровней. Если ваш персонаж будет уличен в использовании запрещенных приемов, вам предложат либо подредактировать его в соответствии с законами здравого смысла, либо перевести в ранг неофициального.

Импортированные из BG1–2 герои тоже смогут найти свое место в этом хранилище, однако для этого им придется добровольно освободиться от груза прожитых лет, тонн уже накопленного опыта и, разумеется, от слишком мощных итемов. Они начнут свои странствия на просторах Neverwinter Nights персонажами 1-го уровня, и об их прежней крутизне вам будут напоминать только имя и первичные параметры.

Зато персонаж, признанный годным к содержанию в Character Vault, станет желанным гостем на большинстве игровых серверов. Да и вам будет спокойнее играть в компании "чистых", сознавая, что на страже ваших интересов поставлена такая мощная система.

На официальном сайте игры будут организованы форум и чат, призванные объединить всю массу будущих почитателей Neverwinter Nights в сплоченное сообщество наподобие ультимного. С их помощью игроки смогут обмениваться информацией, искать соратников для приключений, объединяться в гильдии и кланы.



Оценки за технику

И совсем уж напоследок – несколько технических подробностей. Игра будет построена на движке Aurora, который представляет собой улучшенную версию трехмерного движка Omen, созданного для MDK2. В официальном FAQ разработчики называют следующие системные требования: Pentium Pro 200, 32 MB RAM, видеокарта с 3D-ускорителем класса Riva TNT или Voodoo2, модем или LAN.

Хостом для мультиплеерной игры может стать любой компьютер, соответствующий системным требованиям. Количество игроков на одном сервере будет зависеть от возможностей связи. Владельцы модемов со скоростью 56K смогут принять на своем сервере до 8 игроков одновременно, счастливчики, располагающие более мощными средствами связи, получат возможность организовать игру для 64 человек. Хозяева разных серверов могут объединить их при помощи специальных порталов, увеличив таким образом игровой мир в энное количество раз.





Комментарий Ивана Жилина:

На сей раз я буду достаточно краток. Нам иногда удаются масштабные, большие превивы грядущих RPG главного калибра, и мы решили попробовать повторить опыт успешного материала по Morrowind неменьшей и, надеемся, интересной и полезной статье о NWN. Дочитавшие до этого места, надеюсь, получили удовольствие; извращенцы, начавшие читать превью с моего комментария, надеюсь, все-таки прочтут саму статью. В любом случае, нам нужны ваши отклики – продолжать ли иногда традицию подобных ЗДОРОВЕННЫХ статей?

И (чуть не забыл) – я публично каюсь. Neverwinter Nights – это ни в коем случае не MMORPG.

Валентин Юрковский

Вперед в прошлое

GILBERT GOODMATE AND THE MUSHROOM OF PHUNGORIA

Жанр *Adventure*
Издатель *Clear Water Interactive*
Издатель на территории России *New Media Generation*
Разработчик *Prelusion*
Дата выхода *8 июня 2001(дата выхода русской версии не объявлена)*

Зомби тоже могут, могут играть в баскетбол...
Запрещенные барабанщики "Убили негра"

Давным-давно, когда небо было голубее, вода мокрее, а в жанре адвентуры только-только наметились признаки загнивания, несколько шведских фанатов жанра решили сделать свою собственную игру. Обычное дело – не счесть, сколько подобных проектов начинались на голом энтузиазме и благополучно лопались, едва дело доходило до серьезной работы. Но шведы оказались ребятами упорными: почти четыре года трудов, переход с одной игровой платформы (Amiga) на другую (PC), неоднократная полная переделка всего наработанного в итоге дали-таки свои плоды в виде демо-версии и подписанных контрактов на издание игры.

Первое впечатление от демки – ностальгия. Яркие краски, прекрасные статичные задники в нарочито мультяшном стиле. Посреди этого рисованного великолепия – сам Гилберт величиной в пол-экрана. Ностальгия начинает осложняться мучительными попытками вспомнить, кого же он напоминает. Ба, да это же Гайбраш Трипвуд собственной персоной! И сразу становится понятным то смутное чувство чего-то знакомого, пронизывающее атмосферу игры. Ну, здравствуй, Гайбраш-Гилберт, надеюсь, ты не растерял свой юмор и свое обаяние, воплотившись в новом облике после убогой четвертой части "обезьяннего" сериала?

С юмором у Гилберта, похоже, все в порядке. Его комментарии к бесчисленному множеству разбросанных по локациям предметов не дают исчезнуть улыбке. Боюсь, что прохождение полной версии игры приведет к серьезным проблемам со здоровьем: на лице навсегда останется это глупое выражение, ибо улыбаться так долго квестеров давно уже отучили. Если, конечно, не подведут локализаторы – у NMG не очень большой опыт в этой области.

Хуже дело обстоит с сюжетом, точнее говоря, он такой же примитивный, как и в подавляющем большинстве классических рисованных квестов. Судите сами: много лет назад Фангории угрожал злобный колдун Карн. Справиться с ним долгое время не мог никто, пока однажды не объявился некий молодой человек по имени Марвин, победивший-таки злого колдуна при помощи гигантского мухомора. С тех пор народ Фангории стал праздновать День Победы, а мухомор объявили национальным достоянием, поместили на пьедестал в центре города и приставили к нему почетный караул. Такая счастливая жизнь продолжалась ровно до того самого дня, когда в караул заступил дед Гилберта. Увы, дедушка не оправдал возложенного на него высокого доверия: национальная святыня была похищена. Дальше все очевидно – Гилберт как любящий внук должен спасти незадачливого деда, вернув гриб.

Такой вот первый тревожный звоночек на фоне первого радужного впечатления. В самом деле, когда в квестах появятся нормальные сюжеты, сравнимые хотя бы с тем чтивом, что в изобилии представлено на книжных лотках? О чем-то большем я даже и думать боюсь; те крайне малочисленные исключения из общего правила примитивных сюжетов не сделали погоды в жанре и, похоже, уже не сделают.

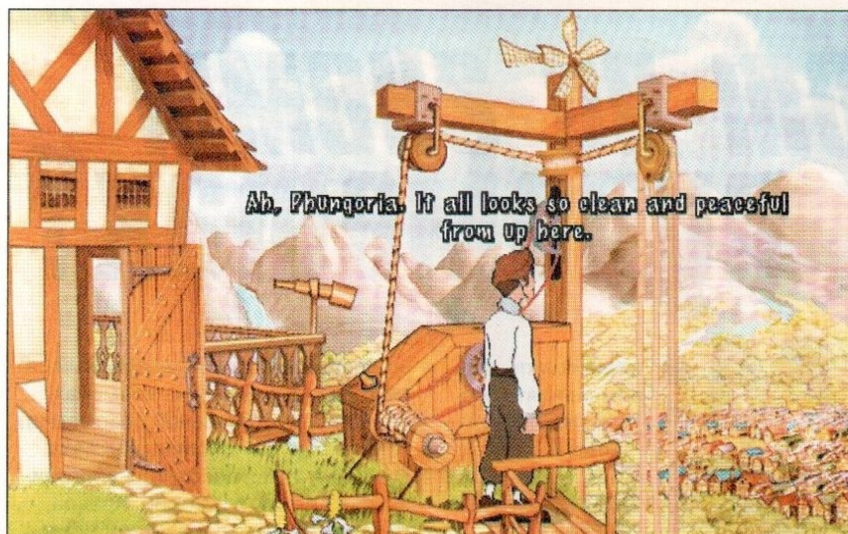
Звоночек второй – анимация. Тут уже не просто звоночек – колокол, набат.



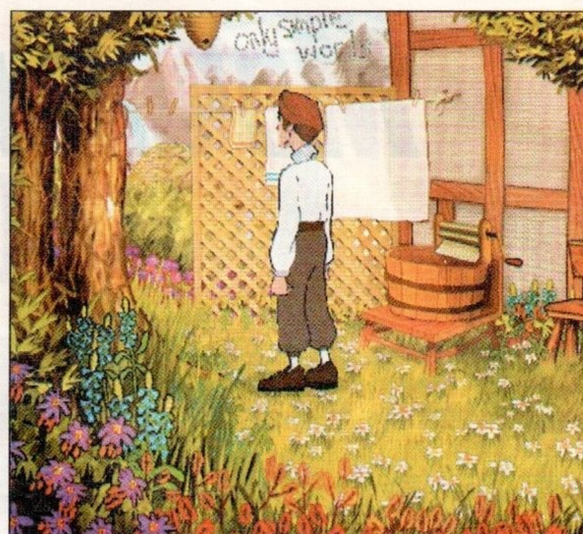
▲ Проштрафившийся дедушка с национальной святыней

▼ Ностальгия по интерфейсу





▲ Вид на Фангорию


▲ Поговори со мной, пчела

Подобный кошмар до сих пор встречался только в опусах рассейских горе-мастеров конвейерного производства квестов. Например, при ходьбе Гилберт просто скользит над поверхностью. Похоже, времена Broken Sword'a уже никогда не вернутся. Ну неужели за 4 года в довольно-таки немаленькой Швеции нельзя было найти нормального аниматора? Такие механические движения, как у персонажей, были бы простительны при меневеликолепной статической графике, но здесь они просто режут глаз. Даже само изображение Гилберта смазывается в движении. Это, пожалуй, самый серьезный минус в игре, и, увы, он не будет исправлен к релизу, ибо дема сделана на законченном движке. Жаль, очень жаль.

Стоит, пожалуй, сказать доброе слово об управлении. Один в один слизанное с поздних лукасартовских квестов (пожалуй, лучшее управление в поколении click'n'point адвентур), на фоне последних поделок в жанре оно воспринимается, с одной стороны, как приятное воспоминание для ветеранов, и с другой стороны - как глоток свежего воздуха для новичков. Кликнув по активному предмету и удерживая кнопку мыши нажатой, получаем выбор вариантов действий "посмотреть-поговорить-взять (использовать)". Классика; спасибо разработчикам за то, что помнят сами и не дают нам забыть ее.

Хватит о хорошем – продолжим о плохом. Звоночек третий – геймплей. Собственно, дема не такая уж и большая, но представление об игровом процессе дает достаточно полное. Разработчики и тут остались верны старому правилу "Заставь дурака Богу молиться – он лоб расшибет". Скопировано все! Принцип "собери все, что берется, и уйди с локации" процветает пышным цветом. Слава Богу, предметы, предназначенные для бездонного инвентори, никак не выделяются внешне; впрочем, отсутствие явного выделения с успехом заменено изменением цвета курсора над потенциально активным предметом. Отсюда следует и неизменный "друг" каждого классического квеста – пиксель-хантинг. Вот уж чего не прощу разработчикам! Охота за пикселями в игре весьма жестока: пойди найди на дереве нужную точку, тем более что внешне она никак не обозначена, и никто не говорил, что точка эта вообще может там быть.

Желающим попробовать настоящего, интересного, оригинального и нестандартного сюжета можно порекомендовать, например, So Far или Jigsaw. Разумеется, это Interactive Fiction и графики в этих играх нет вообще, но, тем не менее, именно в этом жанре сюжет – не просто повод слепить в более-менее стройную последовательность кучу разнородных паззлов и шуточек.

Вы заметили, что слишком часто упоминается слово "классический"? Увы, как оказалось, не всегда следование канонам может привести к положительным результатам. Да, классический по своей надуманности сюжет, тем не менее классически детализированный и проработанный в мелочах. Классическая мультяшная графика с классическим интерфейсом. Главный герой, скопированный с другого классического героя. Классические же недостатки, дотошно воспроизведенные. Если что-то выглядит, как утка, и крякает, как утка, – это утка... или же ее клон. Да, "Гилберт Гудмейт" - клон. Клон не самого худшего образчика жанра, клон, сделанный фанатами адвентур, но все же клон. Жаль, что лебединая песня двумерного мультяшного квеста оказалась не оригинальным творением, а всего лишь талантливым перепевом, каверверсией известного старого хита. Увы! – игра не станет символом возрождения, это последняя дань памяти покойному жанру. Игра, сделанная фанатами для фанатов, игра-зомби. Но – смотри эпиграф.

Комментарий Ивана Жилина:

Действительно могут, зомби вообще могут практически столько же гитик, сколько наука их умеет. Одно плохо – даже ностальгирующие личности при упоминании словосочетания "пиксель-хантинг" начинают хвататься кто за валидол, а кто за пистолет, да и анимация в стиле "Я Сатурн, я своих провожаю питомцев" тоже не вызывает восхищения. Юмор – это великолепно, но на нем одном далеко не уедешь.

Безусловно, Гилберт на два десятка голов выше той кучи отбросов, которую регулярно описывает Илья Николаевич. Но это не повод прыгать от радости, увы. Жанр продолжает оставаться в коме.

▼ Машинка для сохранения игр



Андрей Алаев

Мечтают ли гномы о пулеметах?

ARCANUM: OF STREAMWORKS AND MAGIC OBSCURA

Жанр *RPG*
Издатель *Electronic Arts*
Разработчик *Troika Games*
Дата выхода *Сентябрь 2001 года*

Мы мирные дварфы,
но наш бронепоезд
Стоит на запасном пути!
Строевая песня

Должность редактора раздела, помимо явных минусов (малое количество свободного времени, постоянное общение с Жилиным, необходимость править тексты, мучительно придумывать слово "от редактора" и тому подобное) имеет свои явные и неявные плюсы. Одним из основополагающих плюсов является возможность писать столько, сколько хочешь, о том, о чем хочешь, и практически что хочешь, не боясь указующего перста начальства. Ты можешь выбрать любую игру и рассказать о ней читателю то, что именно тебе кажется важным.

Редко, но все же выдается возможность воспользоваться этим правом "первой ночи". Редко, потому что не так уж и много в наше время выходит игр, способных приковать внимание и вырвать из реальной жизни (в последний раз со мной такое случилось по выходу System Shock 2 и с тех пор пока не повторилось). Но выдается, потому что все же индустрия способна иногда на революционный или эволюционный прорыв. В частности, именно такая история произошла с демо-версией Arcanum: of Steamworks and Magic Obscura. Я (и, полагаю, вся прогрессивная общественность) давно и с нетерпением жду выхода этого проекта (в общей сумме отложенного на год по сравнению с первой заявленной датой). Демка – прекрасный повод познакомиться с игрой заранее и понять, даром ли едят хлеб люди из Troika Games.

Кстати, для первоначального знакомства с паропанком неплохо подойдет именно Martian Dreams, сделанная на движке Ultima VI, причем в игре масса интересных NPC, включая доктора Зигмунда Фрейда.

Посвящается танкистам

Возможно, вы не читали наше старое превью Arcanum и не следили внимательно за ее развитием, так что прослушайте, пожалуйста, краткое содержание предыдущих серий.

Делает игру Troika Games, то есть команда, придумавшая и создавшая первый Fallout, - это уже говорит о многом и позволяет чуть ли не заранее поставить штамп со знаком качества. Правда, работают они не для Interplay, а для Sierra, но сие не суть важно; важно то, что они снова воплощают в программном коде свои идеи, столь понравившиеся народу.

Далее, особого внимания заслуживает мир, вселенная игры. Главным образом она придерживается стилистики стимпанка (он же "паропанк", он же Steampunk). Это довольно специфический и интересный сеттинг, базирующийся на временах первой индустриальной революции, то есть второй половины XIX века. В общем, такая особенная викторианская Англия, в которой, правда, механика и сила пара умеет значительно больше гитик, чем в реальности, вплоть до паровых самолетов и тому подобных вещей. В общем, мир романов Жюля Верна. В качестве примеров старых игр в этом сеттинге можно вспомнить парагоновский Space 1869 и ориджиновские Martian Dreams (офф-шот сериала Ultima).

Но если бы это был просто паропанк, было бы далеко не так интересно! Как некогда добился известности фасовский Shadowrun, скрестивший традиционный киберпанк с фантазийными расами и магией, так и Troika Games смело вводит в реалии придуманного ими мира эльфов, гномов, хоббитов, а также магию. Естественно, немедленно зреет конфликт между технологией и магией, между заводами гномов и эльфами-волшебниками.

На этом вводную (она же напоминающая) часть предлагаю считать законченной и перейти непосредственно к деме. Кстати, она весит в районе двух с половиной сотен мегабайт, но, поверьте, затраченные на скачивание время и деньги сторицей окупятся полученным удовольствием.



Берем кусок мрамора и отсекаем все ненужное

Не секрет, что для хардкорного игрока генерация персонажа – это совершенно отдельное удовольствие, игра в игре. "Старики" способны копаться в модуле создания героев часами, если не сутками, и не за банальным перекидыванием костей, как в том же BG, а выверяя каждый шаг, каждый потраченный пойнт, создавая либо свое "альтер эго" для качественного ролеплея, либо делая супер-манчкина, выносящего всех и вся щелчком пальцев левой ноги.

Сразу скажу – модуль генерации в Arcanum не идеален. Он весьма и весьма далек от недостижимого, как мне кажется, идеала – Darklands. Увы и ах, но возможность прожить с героем жизнь с рождения и до начала игры не предоставляется нынче разработчиками (впрочем, тот же System Shock 2 отчасти ею располагал). Но, тем не менее, на сегодняшний день генерация интересна. Я бы сказал, не менее интересна, чем в Wizards & Warriors.

Собственно, она разбита на два основных этапа: на первом мы играем с концепцией персонажа, на второй – с числами. "Концепция", впрочем, слишком громкое слово, сюда попали такие традиционно ничего не значащие пункты, как имя персонажа и его портрет. Все остальное уже оказывает серьезное влияние, даже вопрос выбора пола. Традиционное равенство мужчин и женщин в ролевых играх, к счастью, начинает сходить на нет: здесь мужчины несколько сильнее, а женщины выносливей. К сожалению, поиграть за девушку в демо-версии невозможно: судя по всему, добавление изрядной кучки моделей утяжелило бы демку метров на 50.

Два основных концептуальных выбора - раса и background, который, чует мое сердце, скоро обзовут "перком". Раса – это ключевое отличие Arcanum от Fallout, на порядок повышающее разнообразие возможных персонажей. Конечно, помимо расширения выбора, раса несет в себе некоторые ограничения: эльфы не будут хорошими механиками, из полуогра так или иначе вырастет обычный боец, а дварфам самой судьбой уготована судьба технарей и стрелков. Но, тем не менее, можно попытаться вырастить из того же полуогра волшебника, а сделать полуэльфа ганслингером и того проще. Расы однозначно принимаются на ура.



Интересно, сможет ли Arcanum примирить давних соперников: страдающих "эльфийским синдромом" и не переносящих игры в нефантазийных сеттингах и массы появившихся после Fallout фанатов больших пушек, презрительно плюющихся в сторону магии.

Background – краткое описание бурной предыгровой молодости. Всего одно, но ключевое событие на выбор из массы возможностей. Тебя вырастили заклинатели змей? Получи свой бонус к сопротивляемости ядам, но потеряй чуть-чуть харизмы, ведь искусанный весь, бедняга. Убежал с цирком или воспитывался как гладиатор? Что ж, все физические атрибуты растут, но интеллектуальные, увы, падают. Агорафобия, неожиданно обретенное зрение, прабабка-эльфийка, воспитание в стиле "Маугли" - есть все варианты, на любой вкус и цвет. Особый восторг вызывает у меня Nizsche Poster Child, которого, в полном в соответствии с высказыванием знаменитого философа, "что не убивает – делает сильнее". Критические промахи и неудачи случаются у такого героя чаще обычного, но все это компенсируется чудной манчкинской добавкой в виде +10% экспы!



Допустим, процесс глобального выбора пройден, следует продолжение. Итак: 8 атрибутов, 16 навыков, разбитых на 4 группы – боевые, технические, социальные и воровские, 16 колледжей магии и 9 технических дисциплин. Естественно, имеются хит-пойнты (жаль, но система ранений из Twilight 2000 или Mechwarrior RPG както не очень приживается на PC), выносливость и еще набор вторичных параметров. Развивать можно все, но, увы, из ма-а-аленького набора в 5 очков, которыми можно только-только задать направление развития.

Что такое атрибуты и навыки, пояснять, надеюсь, не нужно – тут GURPS GURPS'ом, естественно, до слабой узнаваемости измененный хомрулями. Атрибутов стало восемь, причем заметим одну интересную особенность: существуют как Beauty, так и Charisma. Первый определяет первоначальную реакцию NPC и отно-



не как премию за очередной ранг в дисциплине, а просто так, по ходу сюжета. Еще интересный момент – противоборство магии и технологии действительно реализовано в механике! Специальный счетчик колеблется между двумя полюсами - волшебства и силы разума, и развитие любого скилла склоняет его в ту или иную сторону. Причем, хотя формулы и не открыты игроку, очевидно, что сползание в область магии дает волшебникам свои плюшки, но в то же время лишает возможности эффективно обращаться с тем же огнестрельным оружием и прочими механическими плюшками (разумеется, при развитии, скажем, дисциплин происходит обратный процесс).

сится к физическим, второй же ментальный и влияет уже на дальнейшие взаимоотношения с героями игры.

Достаточно традиционен и набор навыков, правда, стоит отметить, что владение огнестрельным оружием отнесено не к боевым, а к техническим скиллам. Обратите внимание: прогресс в навыке четко завязан с уровнем развития связанного с ним атрибута: скажем, вся техника развивается при достаточно высоком уровне интеллекта и для достижения высших рангов может потребовать прокачивать INT. Все достаточно обычно и в магии: как уже говорилось, 16 колледжей по 5 заклинаний в каждом, которые становятся доступными последовательно. А вот на дисциплинах остановимся поподробнее.

Наверно, ближайшим аналогом системы дисциплин является алхимия из все тех же Darklands. Каждая ступень владения дисциплиной позволяет создавать новые вещества, материалы и изделия в соответствии с чертежами и рецептами. Скажем, на низшем уровне владения оружейным делом (Gunsmithy) можно из металлической трубы и обломков пистолета собрать примитивный, но работающий пистолет. В дальнейшем можно будет собрать и револьвер, и револьверное ружье (вроде винтовки Нагана) и, в конце, Elephant Gun – смертельное оружие, убивающее вся и всех. Для каждой дисциплины, естественно, свой набор схем; скажем, травники смогут составлять разнообразные настойки как лечебного, так и ядовитого свойства; механики смогут сделать капкан буквально из подручного хлама, а металлургам будет под силу очистка руды.

В общем, технология сделана не менее интересно, чем магия, а учитывая, что это вообще штука новая и нетипичная, – то и более. Кстати, отметим, что некоторые схемы и чертежи можно будет добыть в процессе игры

Можно попытаться держать баланс максимально близко к нулю по этой шкале координат, но в результате этого получится герой, который и в технологии чуть-чуть понимает, и с магией слегка общается, но... Но, увы, середнячок. Jack of all trades – master of none. Естественно, может быть вариант и совершенно отмороженного варвара, которому вообще оба этих противоборствующих полюса глубоко фиолетовы, и он, конечно, многим симпатичен (полуогры чудно подходят на эту роль), но интересно ли это? Не лучше ли опробовать вообще малознакомые технологические изыски либо попытаться кастовать в мире, где сила пара все-таки правит бал? Впрочем, каждый решает для себя.

Вот, собственно, и все о самом интересном, о том, что совершенно точно не изменится в дальнейшем и, вообще говоря, меняться и не должно, – о системе. Все остальное уже, по сути, более или менее мишура, которая лично меня не слишком волнует и которая, в конечном счете, субъективна.

Но сам процесс!

Рассказать про сюжет? А зачем? Зачем портить настроение открытием того, что самостоятельно открывать намного приятней. Я надеюсь, вы не настолько пессимистичны, как герой Билли Кристала из фильма "Когда Гарри встретил Салли"? Помните, он всегда читал сначала последнюю страницу книги, а потом все по порядку, чтобы знать, чем кончится, если он случайно умрет в процессе чтения.

Впрочем, последнюю страницу пересказать и не получится, потому как в дему влез крайне небольшой кусочек глобального сюжета. Радует, что он начинается значительно более обыденно, чем в двух фоллаутах. Там вас все же подталкивали с самого начала спасать если не мир, то хотя бы мирок: убежище или деревню. Тут же все начинается с относительно успешной атаки паровых истребителей на дирижабль "Зефир", пассажиром которого являлся ваш герой.

Ему же выпала сомнительная честь быть единственным выжившим в последовавшей катастрофе. В дальнейшем он (по крайней мере, на протяжении демо-версии) предоставлен сам себе, а поручение умирающего гнома передать непонятное кольцо непонятно кому (кольцо не делает владельца невидимым, на его внутренней стороне нет символов и слов на темном наречии), в общем-то,



ни к чему не обязывает. Это хорошо – я люблю свободу. Квесты, встреченные пока, довольно стандартны, но любопытны.

Боевой режим может быть как походовым, так и реалтаймовым, причем переключиться с одного в другой достаточно просто. Понятно, что первый больше подходит для магов и стрелков, а второй – для простых и прямых рубак. Тут все вполне нормально, пофоллаутовски. Интерфейс, кстати, тоже в общем схож и достаточно удобен.

Схожа и графика. И это плохо. Потому что постапокалиптический мир Fallout в той цветовой гамме получился вполне похожим на настоящий, а вот Arcanum априори более светел и оптимистичен. Да, наступление индустрии на природу несет определенный негативный оттенок, но все же, все же...

Очень все картонно. Модельки хотя и забавны, но не более того, да и анимация не фонтан. Более всего расстраивает цветовая гамма (собственно, про нее я уже сказал выше). Но и, вообще, как-то все невесело. Да, я прекрасно знаю, что графика в играх – далеко не главное, особенно в играх ролевых, и я сам всеми руками за победу идеи над визуализацией. Но все же смею заметить, что частично успех Fallout зависел от нарочитой кровавости и натуралистичности, от чисто визуальных качеств. Тогда была сделана ставка на подход в стиле Тарантино и Джона Ву (вплоть до перка Blood Mess для эстетов), и она оправдала себя! В Аркануме на данный момент мяса нет. Нет того мяса, о котором вопиет эпиграф. Это плохо, плохо однозначно.

Нет, только не надо опять меня обвинять в том, что я неправильно понимаю ролевые ценности и что за джибзами и кровью стоит обращаться в другие жанры. Я, в конце концов, не дурак и знаком со всеми этими прописными истинами. Но кровь была частью стиля, и ее исчезновение расценивается резко отрицательно. Может, просто пока пулемет я не нашел? Хотя его наличие в игре стало казаться сомнительным.





И еще немного гадостей

Существует такой особенный концептуальный подход, при котором, расхваливая сильно понравившуюся игру, автор не должен вообще о ней говорить ни одного дурного слова. Увы, я не концептуален и неоправданно серьезен, поэтому критика будет.

Собственно, помимо уже высказанных мыслей относительно графического исполнения Arcanum, оной критики не так уж и много. Точнее, не так уж и много пунктов (да что там скрывать, число этих пунктов равно одному), по которым можно высказать авторам игры свое "фи", но эти пункты весомые. Самое главное – отсутствие партии.

Нет, естественно, так или иначе к главному герою прибиваются товарищи, причем один из них, восторженный монах некоей религии, может присоединиться практически на месте катастрофы через минуту после начала игры. Но контроля за их развитием (по крайней мере, в демке) нет, и, что самое печальное, они так и остаются просто NPC, чужими, придуманными заранее людьми (и не совсем людьми).

Ведь в чем был смысл партии в классических RPG? При том многообразии классов наличие партии позволяло одновременно пользоваться и специфическими способностями магов, воров, воинов и всех-всех-всех. В том же Fallout разница между создаваемыми персонажами была не столь критична и четких вариаций было не так уж и много. С Arcanum история другая – тут есть расы и четкое разделение между технологическими персонажами и волшебниками. Увы, наличие только одного главного героя практически вынуждает проходить игру еще как минимум один раз. Допустим, я сделаю это с удовольствием, но зачем же меня к этому столь грубо подталкивать?

Демо Arcanum позволяет сделать как минимум один вывод. Эта игра действительно стоит месяцев ожидания. Более того, на данный момент она рассматривается лично мной как основной претендент на звание лучшей RPG 2001 года, первого года нового тысячелетия. Разумеется, у нее куча конкурентов, включая Wizardry VIII, но в данный момент именно мир метко стреляющих гномов кажется мне фаворитом.

Комментарий Ивана Жилина: Ну вот, отобрали у меня любимую заранее игрушку, начальнички фиговы. И что получилась? Получилась чудовищно скучная статья, из которой и непонятно-то ничего, кроме того, что автору очень нравятся System Shock 2 и Darklands. Предлагаю завалить редакцию письмами с требованием выдать в сентябре саму игру на обзор лично мне и никому другому. Тогда будет весело и интересно.

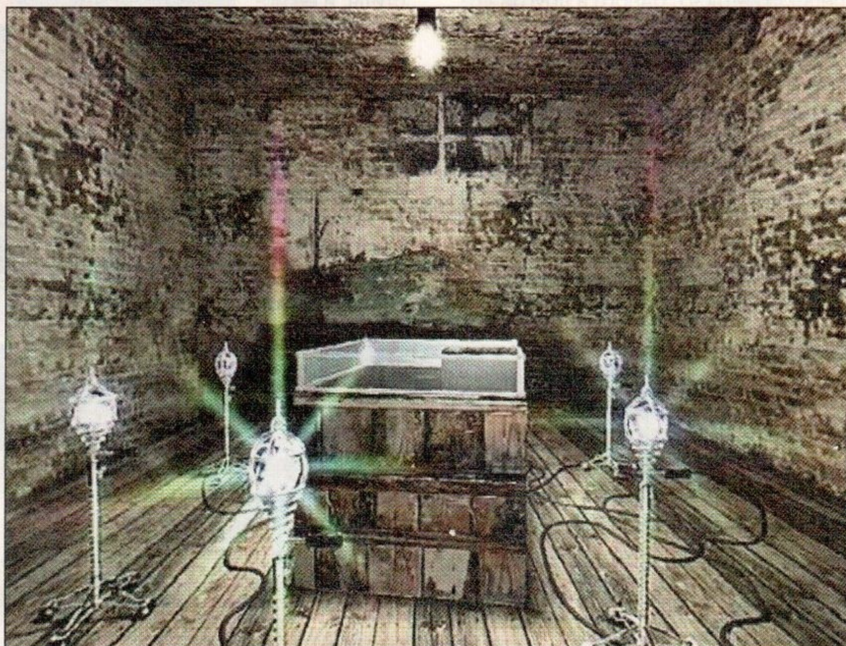


Илья Николаевич

Иногда они возвращаются снова

OPSYS

Жанр *Adventure*
Издатель *[hyper]media*
Разработчик *[hyper]media*
Требуется *PII-200, 32 Mb RAM*
Рекомендуется *PII-300, 64 Mb RAM*



▲ **Хоть какие-то спецэффекты**

Иногда мне кажется, что ударная серия ОПК (Очень Плохих Квестов), начатая господами игроклепателями несколько месяцев назад, не только не собирается отбрасывать ласты и прекращаться, а, наоборот, продолжает цвети, пахнуть и размножаться дальше.

Сегодня в мои, покрывшиеся уже мозолями от опускания квестостроительского отстоя, руки попало еще одно чудо. Чудо носит гордое название OpSys, причем, как будет понятно далее, название не имеет к игре ровным счетом никакого отношения. Помните, в позапрошлом номере И.Ж. предупреждал общественность о возможном скором переходе квестовой бригады нашего раздела на язык одесских биндюжников? Так вот, переход откладывается. Но вовсе не потому, что игры начали оправдывать наши ожидания, а разработчики взялись за ум. Нет, просто начали поступать жалобы на малоинформативность статей про отстой, поэтому основной целью нашего сегодняшнего выпуска будет донести как можно больше информации о плохих играх до читателя. Встречайте. OpSys.

Все, о чем вы даже не собирались спрашивать, об острове Кипр

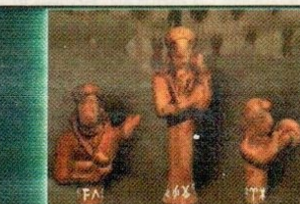
Если вы хотя бы иногда утруждали себя в детстве посещением уроков географии, то должны знать о существовании вышеназванного острова где-то на поверхности нашего необъятного земного шарика. Что? Туризм? Апельсины? Да-да, я тоже смотрю телевизор и читаю надписи на ящиках из-под цитрусовых. А как же многовековая культура, история моральных и культурных ценностей? Не знаете? Я тоже. И, думается, никто из тех, кому не довелось родиться на этом самом острове, не очень посвящен в суть вопроса.

Пора, наконец, поставить вопрос ребром. Нужны ли нашему читателю такого рода материалы об играх, которые никогда никому не понадобятся и которые никто никогда не купит, если, конечно, их не локализуют некоторые шустрые компании?

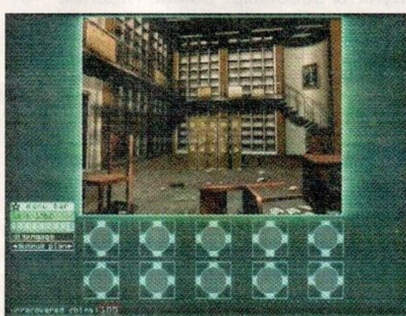
А вот банда компьютеризированных киприотов, гордо величающих себя "[hyper]media", решила, что такое положение вещей в корне не справедливо: нельзя умалчивать о многовековом наследии родного острова, нужно донести эту бесценную информацию до населения нашей планеты. Проблема только в том, что указанному населению ровным счетом наплевать. Уткнулись, гады, в свои мониторы да плюют себе... Значит, что? Правильно. Запихнем историю Кипра им в мониторы, пусть тогда попробуют наплевать, пусть только посмеют...

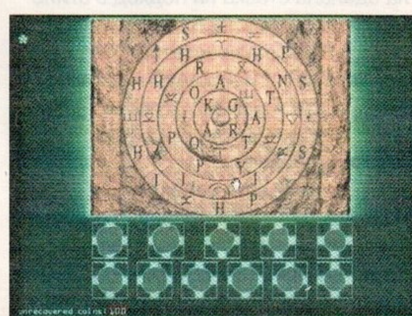
Грабють!

Итак, позвольте представить. Местный сюжет. Из какого-то музея Кипра была украдена воистину жемчужина местной экспозиции – коллекция киприотских монет в количестве ста штук, которые представляют собой всю историю монетного дела острова от самого "давно" до наших дней. Начальство музея в шоке, жители него-









дуют и ходят на митинги в защиту каждой из ста монеток, а полиция усиленно демонстрирует их орловые и решковые части в программах новостей, надеясь, что какую-нибудь да узнают в лицо.

Этого всего мы, конечно, из заставки понять не можем. Ведь в традициях лучших ОПК она представляет собой набор из ничего не значащих картинок и анимационных вставок, демонстрирующих нам все те же монетки, дикторшу из телевизора и еще какие-то странные небоскребы, которые, как потом становится понятно, тут вообще совершенно ни при чем. Одним словом, заставка удалась.

Но! Но это еще не все, главная шутка будет впереди. Как вы думаете, что нужно сделать, чтобы вернуть покой на поверхность острова? Найти монетки и вора, которого потом показательно расстрелять раз десять-двенадцать при массовом стечении публики? Массово расстрелять публику, чтобы не волновалась из-за каких-то дурацких монеток? Наплевать на публику и монетки и податься в растаманы? Как бы не так! Уверяю вас, авторы нашли гораздо более изящный и модный метод решения данной проблемы. Нам, в качестве главного героя, всего лишь придется на собственноручно построенной машине времени (!) отправиться в каждую из эпох, откуда были родом монетки, и – внимание - собирая их там по одной, возвратить потом всю коллекцию в лоно родного музея. Ура! Да здравствуют изящные решения. Где мой отбойный молоток? Лоботомию авторам, внутривенно, три раза в день...

Перфоратор – лучшая головоломка

Надеясь на улучшение положения, мы продолжаем движение от заставки к собственно игре, готовясь к тому, что она поразит нас величием графики и изысканностью сюжетных ходов. И что же мы видим? Для начала – интерфейс. Помните, одним из первых ОПК у нас числился Riddle of the Sphinx, так вот он, как потом выяснилось, основан на том же движке. Точнее, технологии, что не столь важно. А важно из этого то, что интерфейс все тот же - маде ин Майкрософт. И если у вашей любимой ОС в качестве основного цвета всех кнопочек и оконец стоит нежно-розовый, то не обессудьте: его же вы будете наблюдать и в игре. Красиво и романтично, а главное - придает изысканность игровому процессу.

Но все это – полная фигня по сравнению с тем неописуемым чувством, которое испытываешь, попадая, собственно, в игру. Дело в том, что OpSys – это вовсе не мультимедийный учебник по истории Кипра, как многие уже могли подумать. На самом деле, под видом чего-то научно-интересно-познавательного нам подсовывают - о ужас! - десятки, десятки и десятки ужасных, нудных, убийственно нудных головоломок. Весь геймплей – это путешествие от одного "мозголомалова" к другому через череду кривейших локаций. Впрочем, об этом позже.

Головоломки – разные. Традиционные на сообразительность, ловкость рук, варианты пятнашек, еще какие-то... В общем, тем больным людям, которые этим интересуются, игру можно смело предлагать как сборник всех известных головоломок уходящего века. Век ушел, а головоломки остались. И приятного в этом нет ничего, потому как они не только заполняют собой все игровое пространство, так еще и совершенно скучны и однообразны, действительно интересных есть только две или три. Плохо. Ужасно.

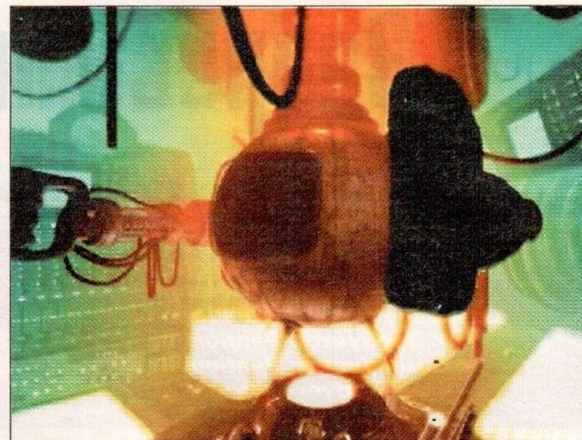
Традиционно плохо

Как уже было сказано выше, OpSys, как и его собрат по несчастью из прошлых номеров Riddle of the Sphinx, сделан по технологии, разработанной в недрах Apple и называющейся QuickTime VR, то есть она позволяет превращать статичные картинки в почти-виртуальные-миры. В данном случае почти-виртуальность выражается в неправдоподобно убогом разрешении, пикселизированности всего и вся, а также дерганности передвижения между экранами и - что главное - в полнейшей глючности всего и вся. Ведь это же не очень приятно, когда экран начинает странно мигать и показывать совершенно не то, что нам нужно видеть, да?

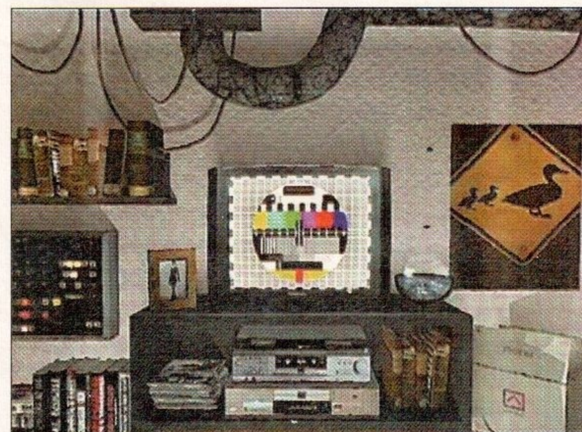
Звук – такой же. То есть традиционно никакой. Глупая фоновая музыка и прочие попискивания вовсе не добавляют остроты ощущений, получаемых при долблении очередных пятнашек.

И, наконец, материальные ценности...

Все вышесказанное бы не стоило и выеденного гамбургера, если бы не одно "но". Дело в том, что, видимо, на финальных этапах разработки этого чуда кто-то из творцов протрезвел и понял, что за свинью они собираются подсунуть мировой игровой общественности. Видимо, один из художников бандформирования был незамедлительно направлен к ближайшему супермаркету в грязном программистском свитере с поручением вызывать жалость у окружающих и насобирать побольше мелочи. Видимо, товарищ был воистину жалок, потому как насобирал ни много ни мало десять тысяч долларов, которые тут же были назначены вознаграждением тому, у кого хватит смирения и прилежания найти все сто монет. Кстати, на момент написания статьи несколько тонн мелочи еще так и не нашли своего хозяина. Слава Богу. Может быть, товарищи из [hyper]media просто пропьют их и им в голову не придет идея сделать еще одну игру?..



▲ Машина времени. Та самая



▲ Утка. Там УТКА!

Комментарий Ивана Жилина:
Ну что же... От статей, краткое содержание которых выражается двумя словами "игра – полное <censored>" (слова действительно два, так как "полное <censored>" вполне сойдет за устоявшуюся словоформу), Илья Николаевич стремительно прогрессирует к статьям, которые уже звучат совершенно по-новому: "игра – полное <censored> потому-то и потому-то". Он, впрочем, не виноват, просто специализация у него такая – совершенный адвентурный отстой. Теперь из его творчества вы не только можете узнать, что игра плоха, но и почему он так думает. Вот только надо ли это вам, мои уважаемые любители отвратительных адвентурок?

Игровой интерес ■
Графика ■■■
Звук и музыка ■■■■■
Сюжетная линия ■
Ценность для жанра ■

Рейтинг 1.6

Время освоения: от 0.5 до 5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Великий Полосатый Вождь

Забросить и разбить

ЗАБРОШЕННЫЕ ЗЕМЛИ

Жанр *Кошмар. Смешной.*
Издатель *Ace Platinous Family/Руссобит-М*
Разработчик *Ace Platinous Family*
Требуется *Pentium 200, 32 Mb RAM*
Рекомендуется *Pentium 233 , 32 Mb RAM*
Multiplayer *Internet, LAN, Modem*

И нет таких слов в моем русском, чтобы это все описать. Что ни скажи – будет мало. Ну смешно же, в самом-то деле… Это кошмар. Это убожество. Это "Заброшенная Земля".

Игра от "Руссобита" - это подозрительно. Нет, что вы, ничего личного – просто компания сильно, очень сильно старалась, чтобы скомпрометировать себя в глазах отечественных игроманов всего мира (эко их раскидало!). Игра с клеймом "Руссобит-М" на морде диска – это почти всегда диагноз. Не всегда, нет, не всегда, но что-то очень уж часто. Подозрительно часто.

ЦИТАТЫ

Но самое страшно пекло, где Боги и Дьяволы сражаются уже тысячи лет, это Сердце Жреца, лежащее на Костяном Мосту. Тысячи лет назад владыка Богов и Жрец Дьяволов вели смертельный бой, и в результате этого Армагеддона, обе стороны погибли. По сей день верховный Бог заключен во льдах, превращен в Застывшего Марса.

Весь мир контролируется лютыми монстрами, убивающими всех, кто попадается на их пути. Небеса превращаются в чудовищную преисподнюю. И теперь для битвы со злом не осталось даже мужества.

Безжизненное тело коварного Жреца, его злой дух и его кровь были разбросаны по всей западной части Неба. С тех пор вся эта страна была проклята.

Женщины-чудовища
Их действия быстры и точны. Они не только ловко и быстро нападают, но также быстро исчезают, оставляя Вас в недоумении.

Паразиты
Это живые существа, паразитируемые жуками. Они погибают в руинах и не задумываются о смысле жизни. Но действуют очень быстро.

Убедитесь, что перед запуском игры все резидентные программы типа ICQ или антивирусов выгружены из памяти.

Вот мы проклинаем одноглазых попугаеносцев (слово "пират" я обещал не упоминать; выполняю обещание) за их корявые локализации. Действительно, срублены они топором и Стайлусом. Но вот передо мною диск, не без привлечения хорошей полиграфии оформленный, клейменый "Руссобитом", настоящий-легальный. Чудо, а не диск. Что же скрывается в недрах этой коробки?

Номер раз

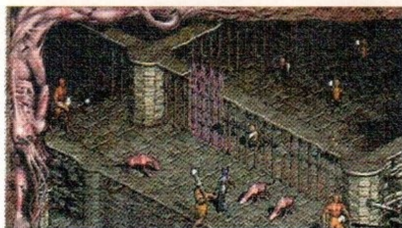
Да, производителю было что скрывать. Сорвем же покров тайны с "Заброшенной Земли", далее - не без фамильярности (в данном случае вполне простительной) - ЗЗ? Оказывается, игра эта – не что иное, как тайваньский (ага!) проект Broken Land, вышедший в свет аж в июле прошлого, двухтысячного года. Вот это я понимаю – оперативность! Впрочем, что нам в той оперативности? Лишь бы игра хорошая попалась, остальное несущественно. Непринципиально. Не колышет.

Не попалась. Попалась, точнее, но нехорошая. Неиграбельная. Тоскливая, кривая, косая… никакая. Тупой до невменяемости Diablo-клон. Диабло-клоун. По мерзко нарисованной карте ползет скверно нарисованная фигурка и пытается развесить по ушам отвратительно нарисованным монстрам. Не может. По врагу надо еще попасть - мышью. Курсором ея. Сложно. Враги мелкие, не подсвечиваются, глядеть на них внимательно – с души воротит совсем. Омерзительно. Более получаса играть невозможно – буквально невозможно. Знакомые кролики, те, что подопытные, более получаса не выдерживали, получая несварение головного мозга, заворот конечностей, клаустрофобию и агорафобию разом. Мышки, те, что белые-серые-компьютерные, также более получаса не тянули, зарабатывая себе поломку всех кнопок разом. Пять штук мышей, пять штук кроликов – невосполнимая потеря. Мышей особенно жалко, я их сам покупал.

Ваш покорный (лишенный сил сопротивляться) слуга сел за игру сам, лично, не боясь тяжких и телесных – мозг игрожурналистам, равно как и совесть, не нужен в принципе. Мышь была собрана опять-таки самолично из старого чугунного утюга и электробритвы "Урал", после чего игра была препарирована вдоль, поперек и наискосок – два раза. Блестящий диск, рассекая приземленные слои атмосферы, начал и закончил свой путь "окно-асфальт", рассыпавшись искрящимися пластиковыми брызгами. Членовредительство.

В это нельзя играть. Потому что… нельзя быть кривою такой. На этом с игрой можно попрощаться и проводить ее в последний путь в наш специальный, для таких случаев созданный, раздел "Осторожно! Отстой!". Есть, правда, один момент – противный, скользкий, крайне неприятный момент… Да, я знаю, что в приличных местах за такое бьют нечищенными сапогами по чувствительным местам ниже пояса, а потом допинывают скорчившуюся тушку несчастного… Знаю. Но тут случай особый, и я надеюсь избежать этой страшно неприятной уча-





сти. Итак, темой нашего сегодняшнего разговора будет локализация данной игры и все, что с нею связано, как то: перевод игры, мануаль и оформление коробки. Тайваньские ребята сделали убогую игру, отвратительную игру, мерзкую игру... Но локализаторы, засучив рукава, принялись за нелегкое дело перевода. Им многое удалось. Впервые на арене нашего уважаемого цирка – рецензия на локализацию!

"Велик и могучий русского языку"

Еще раз прошу – спрячьте свои серпы и не обижайтесь. Человек ли, коллектив ли, занимающийся переводом, должен знать как минимум один язык – родной. В нашем случае, кажется, это был русский. Есть, честно говоря, сомнения.

Вот, например, предыстория. Она потрясает до глубины души и тела, приводя последнее в состояние эпилептического припадка. Опущусь до прямого цитирования: "Несколько тысяч лет назад Глава Богов и Священник Дьяволов боролись в ожесточенной борьбе, и в результате этого Армагеддона, пострадали обе стороны". Если не находите ничего странного, проштудируйте да повнимательнее учебник русского народного языка, класс, эдак, за шестой.

"Священник Дьяволов"? Звучит как-то загадочно. Впрочем, каждый, кто хочет, может изобрести собственную религию, где у него будут полчища дьяволов... Нет, нет, Дьяволов, и над ними будет главный Священник. Мы все живем в свободном мире – мире, свободном от здравого смысла.

"Боролись в ожесточенной борьбе"? Логично, честно говоря: где еще можно бороться, как не в борьбе? Ожесточенной.

"в результате [...] Армагеддона"? Ну, их мир, что хотят, то и творят. Может, у них восемь Армагеддонов на неделе?

Запятых и здесь, и дальше, по всему тексту, чувствуется явный перебор.

Вот еще невезучая девушка, по фамилии Berserker – в оригинале. Что ей только не пришлось вытерпеть... Снова цитата:

"БЕРСЕК: Это хладнокровные женщины – воины блуждающие по заброшенным землям. Фиолетовые волосы и доспехи, плюс синяки на всем их теле, и мужская трансплантированная рука, говорят об их трудном и загадочном прошлом". Орфография оригинала снова цинично сохранена.

Настоящей же загадкой является истинное прозвание этих воительниц, гордо несущих трансплантированные мужские руки в фиолетовых синяках, – буквально рядом их обзывают "Берссеркерами". Именно так, с двумя "с". Что бы это значило?

Дальше у нас есть большой мануаль, заботливо переведенный с тайваньской версии английского на странную версию русского. Чего там только нет! Есть и "Кладбище Нежити", и "Кладбище Бессмертных", есть и реликвии, через раз обзываемые "реликтами"... Есть фраза "Вы можете воспользовать клавишу "пробел". Есть раздел "Сценарий", где подробно расписываются все игровые локации... Там есть все. И все – такое.

Ну и под самый занавес. Вся редакция с гнусными улыбками рассматривала фразу насчет возможности слияния персонажей. Да, есть такая возможность – два персонажа сливаются (в экстазе?) и возникает третий, унаследовавший черты обоих. Интересно не это. То есть, конечно, интересно и фантазии самые причудливые возникают, но есть в мануале вот такое:

"Святая волшебница: Это юная и чистая девушка. Но она обладает огромной магической силой и поклялась уничтожить всех монстров в Мире Тьмы. Она ищет священный символ Богини урожая и это является главной целью ее жизни." Если не знаете, поинтересуйтесь у кого-нибудь, что во всех языческих культах являлось символом плодородия, урожая etc. Вам многое откроется.

Оценка игре – ноль целых пять десятых.

Оценка локализаторам – твердая, цельнолитая двойка по школьной пятибалльной системе отсчета.

Комментарий Ивана Жилина:

Вот спрашивают у нас, за что мы так часто ругаем игры русские, а также локализации? Недоумевают буквально, обвиняют в черном пиаре, в продаже душ гражданам Города Желтого Дьявола и призывают Газпром купить 46% наших акций для решительной смены редакции. Такие вот происходят дела, а мы, в свою очередь, недоумеваем сами: ну неужели не ясны корни нашей глубокой объективной нелюбви к отечественному производителю?

А "Руссобиту" отдельное спасибо. Конечно, локализация не способна сделать эту игру достаточно интересной, чтобы в нее играть более получаса, но чтение мануала и прочих плюшек способно рассмешить даже совершенно разложившийся трупик. Глубокое сатори гарантировано!

Несмотря на то, что амазонки кажутся маленькими и хрупкими, на первый взгляд, по сравнению с огромными топорами в их руках, у них отважности и смелости не меньше, чем у мужчин. (с коробки)

Второй уровень - деревня гномов. Мерзкие Гномы, враждебные ко всем нарушителям, разводят стада Гидротварей в связи с нехваткой воды.

Оборотни с нечеловеческой силой молотят своими огромными кулаками.
Снеговики издают адские вопли, неожиданно нападая лоб-в-лоб на врагов.

В этом мире Вы встретите две вещи: разлагающиеся трупы и истекающие кровью твари.

Гробокопатели раскапывают древние могилы, чтобы освободить еще больше призраков, престарелые Зомби и Мухоморы прыгают на Вас из-за каждой кочки.

Колоссы
Они коренные жители Мира Железа и их основной пищей являются Гномы. Они ненавидят, когда посторонние появляются на их территории.

Церберы
Эти трусоватые существа кормятся отбросами Колоссов. Их любимым блюдом являются кости Гномов, оставленные Колоссами.

Мекуриан
Никто не знает откуда появились эти железные существа. Они являются основным источником железа для кузниц. Однако, с ними очень сложно поладить. Их можно ранить только в момент перехода в человеческую форму.

Могильщики
Они бродят на Кладбище Бессмертных. Жестокие и бессердечные существа, они готовы напасть на искателя приключений ради денег.

Тонкие Трупные слизняки
Они паразитирует на трупах и управляют трупами в поисках новых жертв.

Толстые Трупные слизняки
Другой подвид трупных слизняков. Различие заключается в том, что этот вид слизняков образует опухоли на трупах и распыляет ядовитый яд.

Игровой интерес
Графика 
Звук и музыка
Сюжетная линия 
Ценность для жанра

Рейтинг 0.5

Время освоения: лучше не надо
Сложность: сложная
Знание русского: необязательно

Валентин Юрковский

Position N2

ОПЕРАЦИЯ "ПЛАСТИЛИН"

Жанр *Puzzle Quest*
Издатель *1С*
Разработчик *1С*
Требуется *Pentium 133, 16Mb RAM*
Рекомендуется *Pentium 233, 32Mb RAM*

Над селом фигня летала серебристого металла...

Точнее, не над селом, а над планеткой, поразительно напоминающей Луну из первого, орденоносного ПиВИЧ'а. Фигня тоже была далеко не серебристой, что и не удивительно: в пору моего счастливого детства пластилин вышеозначенного цвета на глаза не попадался; возможно, нынешние дети находятся в более выгодных условиях – НТР и прочие буржуйские штучки способствуют всяческим извращениям, так почему бы серебристому пластилину стать исключением? Да, так вот эта, которая летала, совершенно случайно обронила на планетку Золотой Шар. Не пропадать же добру, и на планетку отправлен бравый Герой, долженствующий непременно шар возвратить законному владельцу, коим являлся изнывающий от скуки то ли пилот, то ли пассажир летающего чуда техники.

Вот такая сюжетная завязка у игры, претендующей – ни много ни мало – на звание "Второй пластилиновый квест". Собственно, претензии ее уже в прошлом: обойдя на финише "Пластилиновые Сны", новый паззл-квест "Операция "Пластилин" под недоуменные взгляды игровой общественности гордо занял position number two.

Завязка, скажем прямо, особой интригой не отягощена. Скажу больше – на самом деле это сюжет игры. И не надо швыряться гнилыми овощами: в паззл-квесте сюжет особой роли не играет, ибо ценность игр сего жанра отнюдь не в нем, а в многочисленных сложных – повторяю, сложных – головоломках. А сюжет – хорошо, конечно, когда он есть, тогда игрок получает "7-го гостя" или, в крайнем случае, "Братьев Пилотов"; когда же его нет – получается... Ну, что получилось, в то и играть и будем. Так что же получилось?

Прежде всего, вспомним, чем был славен номер первый - незабвенный Neverhood? Конечно, атмосферой, в создании которой львиную долю заслуг следует списать на абсолютно безбашенный саундтрек. Ничего подобного не было ни до, ни после, хотя и музыка, и исполнение были довольно примитивными. Но вот в совокупности получилась та самая гремучая смесь, заставлявшая всеми мыслимыми и немыслимыми способами выдирать треки из игры и слушать их вновь и вновь.

Увы, номеру два сия участь не грозит: музыка неплохая, местами даже хорошая, но что такое "хорошая" музыка против того безумия, что навсегда отложилось в памяти? Сравнение с номером первым было неизбежно, как асфальтоукладчик Сергеича, от которого еще ни один игровой отстой не уходил, и грех было разработчикам не обеспокоиться этим. А теперь будут пищать под катком, а я скажу: раньше надо было пищать, когда на вторую позицию метили. И не надо говорить, что, мол, и не покушались на лавры предка – благодарность Глинке Клеймену в кредитсах сами вынесли, ведали, значит, с чем сравнивать будут. В общем, подкачал звук, не будет нам уже той атмосферы. Поехали дальше.

Помнится, на создание Великого и Ужасного ушло 2 тонны пластилина. Сколько ушло на создание препарируемой игры, издатель скромно молчит, хотя мог бы и похвастаться – внешний вид практически не вызывает нареканий. Ну да, разрешение 640x480 на семнадцатидюймовом мониторе выглядит, мягко говоря, ужасно; цветовая желто-красно-коричневая гамма тоже весьма на любителя. Вот и все, пожалуй, придирки. Теперь будем хвалить.

В первых строках – пять баллов за анимацию. Отечественные квестоподелки последнего времени больше всего напоминали изделия под названием "дурилка картонная". Надежда на пристойную анимацию уже почти умерла, но "Пластилин" приятно удивил. Плавные движения, не лишенные изящества, в которых не хватает только одного – типичных пластилиновых гэгов в стиле культового мультфильма "Падал прошлогодний снег". Но и без



▲ Хорошая собачка с хорошими зубками



▼ Красная планета


▲ Нелинейность, однако


▲ Shoot'em all!


▼ Держи меня, веревочка, держи

них все смотрится очень и очень...

Общий же внешний вид – на любителя. Не в смысле, что он может кому-то показаться плохим, а в смысле, что далеко не все принимают эстетику пластилина. Крупные, в треть экрана фигуры, нарочито кривые и грубые постройки, уже упоминавшаяся цветовая гамма, сам Герой, наконец, – типичный игрушечный солдатик в бесформенной зеленой шинели до пят. Смотрите на скриншоты, в общем. Так что, если вас не раздражала в детстве "Пластилиновая ворона", вам понравится.

Кстати, о детстве. По-хорошему, издателю следовало бы позиционировать игру именно для детей – и из-за ее легкости, разговор о которой будет ниже, и из-за общего духа игры. Посмотрите внимательно на скриншоты – это же типичные детские игрушки. Вон кубики, вон пирамидки, вон линейка торчит деревянная, школьная, а вон и стащенная у мамы катушка с нитками. Да и локации напоминают детскую комнату с разбросанными по ней игрушками, сквозь завалы которых неутомимо продирается Герой, решая многочисленные паззлы.

С паззлами в игре полный порядок. Их много, они разнообразны, не очень сложны – что, впрочем, уже не есть хорошо. В самом деле, по геймплею и общей структуре игра напоминает другого, не менее известного представителя жанра – "Братьев Пилотов". То есть, попав на очередную локацию, Герой тщательно ее обшаривает, решает паззл, используя найденные предметы, и с легким сердцем покидает локацию, чтобы больше никогда сюда не вернуться. Если уж быть совсем точным – почти никогда, ибо пара исключений имеется. Игра демонстрирует прогрессивные моменты в виде как бы нелинейности. "Как бы", потому что меняется только последовательность прохождения локаций, но не их число и состав. Впрочем, и на том спасибо – хоть какое-то разнообразие.

Сами паззлы достаточно просты и требуют для решения всего лишь немного внимательности, ибо пиксель-хантинг чувствует себя довольно вольготно, и минимум сообразительности. В конце концов, простой перебор предметов в инвентори никто не отменял – при условии, конечно, что вы все эти предметы уже нашли. Присутствуют и несколько аркадных моментов вроде тира со стрельбой по выскакивающим мишеням. Найдется и момент для ностальгии: на одной из локаций игроку предстоит вспомнить, что такое MS-DOS и какие в нем были команды. Чрезвычайно занимательная загадка – и в то же время очень простая. Или же, например, сцена допроса Героя (когда приходится общаться на языке жестов) – тоже весьма занимательный паззл, особенно учитывая сопровождающую разговор анимацию.

Это, кстати, общая черта всех паззлов в игре. Не особо напрягая мозги игрока, они, тем не менее, оставляют приятное ощущение от своей нехитрой красоты. Большего и не требуется.

Игру, не напрягаясь, можно пройти за один вечер. Странный гибрид Неверхуда и Пилотов, "Операция "Пластилин" серьезно проигрывает первому в атмосферности и не дотягивает до вторых по юмору. Вечно вторая – вот ее судьба. Но вторая – не значит "последняя", и свою порцию удовольствия игрок получит. А сама игра – получит от нас не самый плохой рейтинг.

Игровой интерес	■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■
Дизайн	■■■
Сюжетная линия	■■■■■

Рейтинг 6.5

Время освоения: 10 минут
Сложность: низкая
Знание английского: не требуется

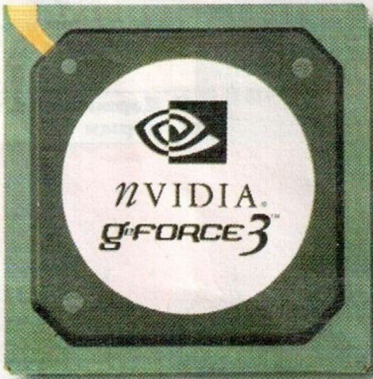
Юрий Пашолок



Железный поток
Новости

Началось...

Теперь Первомай - праздник не только для трудящихся, но и для любителей хорошего "железа", в данном случае - видеокарт. В этот день nVidia официально дала отмашку началам продаж широко разрекламированной GeForce 3. Как всегда, первыми смогли оценить новую "железку" жители Японии, спустя пару дней, к ним присоединились французы. В России появление GeForce 3 ожидается во второй половине мая.



Характерно, что цена на новинку оказалась куда более интересной, чем изначально заявленная ($ 600). По подсчетам, средняя цена на GeForce 3 составляет те самые 400 долларов, которые и обещала nVidia. Между прочим, последняя анонсировала новые цены на свою продукцию. Выглядят они следующим образом:

GeForce2 MX 200 32 MB SDRAM	$ 99
GeForce2 MX 400 64 MB SDRAM	$ 129
GeForce2 Pro 64 MB DDR SDRAM	$ 199
GeForce2 Ultra 64 MB DDR SDRAM	$ 299
GeForce3 64 MB DDR SDRAM	$ 399

Как видите, вопреки прогнозам аналитиков, компания продолжает выпуск GPU GeForce 2 Ultra. Впрочем, когда цена на GeForce 3 снизится, а произойдет это достаточно быстро, самому мощному из GeForce 2 придется уйти на покой. Собственно, то же самое грозит и GeForce 2 Pro, поскольку внутри nVidia вовсю кипит работа над GPU NV17, "укороченным" вариантом GeForce 3. Могу предположить, что называться он будет GeForce 3 MX.

В продолжение темы уходов на "заслуженный отдых": в ближайшие месяцы должно закончиться производство "рабочей лошадки" nVidia GeForce2 MX. Такое решение было принято для того, чтобы ветеран не мешал продажам более мощного и современного GeForce2 MX 400.

Москва первой увидела Pentium-4 1.7 ГГц

Двадцать третьего апреля компания Intel анонсировала новый процессор линейки Pentium-4, частота которого составляет 1.7 ГГц. Самое интересное, что премьера состоялась в Москве, в рамках ежегодной выставки "Comtek". Сей факт, а также массированная рекламная компания подтверждает предположение, что Intel по-прежнему считает российский рынок весьма перспективным.

Спустя несколько дней, Intel, как и обещал накануне, обнародовал новые цены на свои процессоры:

Pentium-4 1.7 ГГц	$ 352
Pentium-4 1.5 ГГц	$ 256
Pentium-4 1.3 ГГц	$ 193
Pentium-III 1.7 ГГц	$ 225
Pentium-III 1.7 ГГц	$ 193

Естественно, цены на Pentium-4 указаны без учета памяти RDRAM, поставляемой вместе с процессорами, тем не менее, цены выглядят весьма и весьма впечатляюще. Налицо стремление компании поскорее "похоронить" Pentium-III. Рискованный шаг, особенно если учесть, что переход на 0.13-микронную технологию намечается лишь к четвертому кварталу.

А что же AMD?

Как известно, Intel и AMD устраивают массовое снижение цен на свою продукцию практически одновременно. Не стал исключением и апрельский "скачок": буквально на следующий день после анонса новых цен на процессоры Intel'а его "заклятый друг" также вывесил обновленный прайс-лист:

Athlon 1,3 ГГц (133 МГц FSB)	$ 183
Athlon 1,3 ГГц (100 МГц FSB)	$ 173
Athlon 1,2 ГГц (133 МГц FSB)	$ 158
Athlon 1,2 ГГц (100 МГц FSB)	$ 156
Athlon 1,1 ГГц (133 МГц FSB)	$ 158
Athlon 1,1 ГГц (100 МГц FSB)	$ 141
Athlon 1 ГГц (133 МГц FSB)	$ 138
Athlon 950 МГц (100 МГц FSB)	$ 123
Athlon 900 МГц (100 МГц FSB)	$ 100
Duron 900 МГц	$ 79
Duron 850 МГц	$ 65
Duron 800 МГц	$ 53
Duron 750 МГц	$ 40

Как видите, разрыв цен между Pentium-4 1.3 ГГц и Athlon 1,3 ГГц уже невелик, однако не будем забывать, что последний не поставляется в комплекте с RDRAM, да и весящий 650 грамм радиатор плюс специальный системный блок ему тоже не нужны...

В этом свете следует учитывать то, что память DDR SDRAM резко подешевела (модуль DDR DIMM 128 Мб SDRAM PC-2100 можно приобрести уже за $ 75-80), а материнские платы под данную память продаются повсеместно, причем цена их сопоставима со стоимостью тех же KT133 с Raid'ом. Чувствую, что связка Athlon 133 МГц FSB + DDR SDRAM + KT 266 Pro станет одним из наиболее популярных решений для машин среднего уровня.

Palomino получил официальное имя

Итак, главный потенциальный конкурент Pentium-4, носящий кодовое имя Palomino, получил, наконец, официальное обозначение. Знакомьтесь, Athlon... 4. Если учитывать, что Athlon 2 и 3 не было и в помине, имя для новинки выбрано довольно странное. Хотя если учитывать так разрекламированную главным конкурентом цифру "4"...

Creative возвращается

Полку возвращенцев прибыло. Через несколько месяцев туманных заявлений об уходе с рынка видеокарт туда ровной поступью вернулась орденоносная Creative. Верну-

лась, между прочим, с широким размахом, достаточно взглянуть на линейку выпускаемой продукции:

3D Blaster GeForce2 MX200 32 MB SDRAM AGP	$ 99
3D Blaster GeForce2 MX200 32 MB SDRAM PCI	$ 99
3D Blaster GeForce2 Pro 64 MB DDR SDRAM	$ 199
3D Blaster GeForce3 64 MB DDR SDRAM	$ 399

К сожалению, не все так просто. Дело в том, что на самом деле под маркой Creative будет продаваться продукция... MSI. Примерно то же самое делает Iomega, продавая под своим именем жесткие диски IBM. Впрочем, учитывая статус MSI (чуть ли не официальный партнер nVidia), можно предполагать вполне качественные и недорогие продукты под знакомой маркой.

Rambus доигрался

Случилось то, что ваш покорный слуга и предполагал: судебная тяжба между Rambus и Infineon закончилась в пользу последней! Судья с кровожадной фамилией Роберт Пэйн, известный своей "любовью" к чудо-патентологам Rambus, отклонил все пункты обвинения к Infineon. Напомню, что обвинения сводились к тому, что немецкая компания нарушала патенты Rambus. Как известно, в ходе судебных разбирательств выяснилось, что Rambus намеренно нарушал правила Joint Electron Device Engineering Council (JEDEC) и вынашивал тайные планы получения глобальных интеллектуальных прав (патентов) на технологии DRAM. Данный факт серьезно повлиял на решение суда.

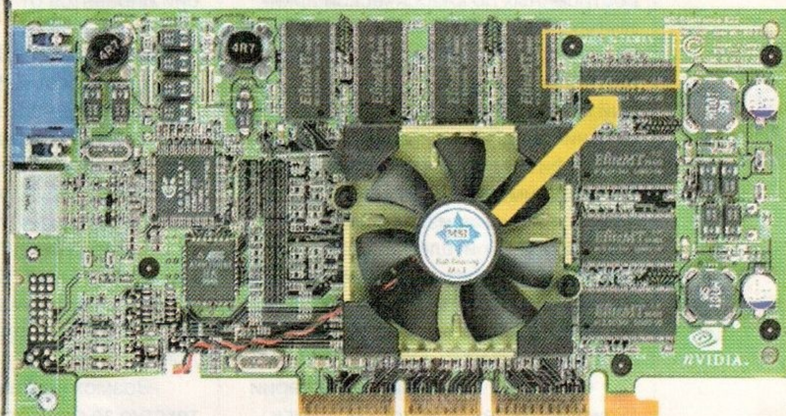
Более того, сама Infineon перешла в контратаку и подала в суд на Rambus. Обвинения были выдвинуты как раз на основании тех самых фактов, что "всплыли" на предыдущем разбирательстве. Не удивительно, что данное дело выиграли немцы, в результате суд постановил Rambus выплатить $ 3,5 миллиона штрафа Infineon Technologies AG. Что сейчас творится с акциями Rambus, страшно даже представить.

Однако и это только цветочки. Зашевелились и те производители, которые в настоящее время исправно платят Rambus за использование технологий SDRAM. Первым отреагировал на исход поединка Infineon-Rambus один из крупнейших производителей памяти Samsung. Ссылаясь на некоторые пункты контракта, корейский производитель отказался платить "дань". Нетрудно догадаться, что примеру Samsung последуют и другие.

А ведь еще совсем недавно Rambus строила наполеоновские планы, планируя собрать с Infineon миллиард долларов плюс еще столько же с других производителей памяти. Честно говоря, мне это напоминает один из моментов Великой Отечественной войны: во время боев на подступах к Москве немецкие генералы уже примеряли ордена, которые должны были получить за взятие столицы. Что было дальше, известно всем...

Как отличить "кривой" GeForce 3

Как уже писалось в новостях предыдущего номера, nVidia поставила производителям видеокарт небольшую партию чипов GeForce 3 ревизии A3. Как известно, чипы данной ревизии оказались дефектными, то есть с проблемами в схемотехнике. В результате этих дефектов резко снижается производительность. Так вот стало известно, что некоторое количество видеокарт с дефектными чипами попали в розничную продажу, сколько точно - неизвестно.



▲ Место, по которому можно определить ревизию GPU, выделено желтым прямоугольником.

Дабы не попасть впросак, необходимо знать отличия между дефектной A3 и лишенной вышеперечисленных недостатков ревизии A5. Для этого совершенно не обязательно снимать радиатор, достаточно внимательно рассмотреть видеокарту. Что же нужно разглядеть, наглядно показано на фотографиях

Matrox G550 – в июне

Похоронив так и не родившегося конкурента GeForce 3 G800, компания Matrox сосредоточила свои силы на разработке карты, которая должна заменить нынешние G400 и G450. Характеристики видеокарты с названием Matrox Millenium G550 будут следующими:

- тактовая частота ядра 200 - 250 МГц;
- 360 МГц RAMDAC;
- 0,18 мкм техпроцесс;
- поддержка AGP 1x, 2x и 4x;
- поддержка 128-битной памяти DDR;
- двухконвейерный рендеринг;
- обработка трех текстур за один проход.

По официальной информации Matrox, G550 должна появиться на рынке где-то в самом конце мая, однако не будем оптимистами, наверняка это будет как минимум начало июня. Если судить по спецификации, новинка от Matrox будет иметь характеристики, сравнимые с GeForce 2 GTS. Согласитесь, это неплохо, особенно для "офисной карты".

Как заявляет сама Matrox, со свертыванием программы по G800 компания тем самым прекратила гонку с nVidia и ATi, фактически отказавшись от игрового рынка. Тем не менее, зная амбиции данной фирмы, можно сделать предположение, что это лишь временное явление.



▲ Leadtek WinFast GeForce 3 (Ревизия A5): 3 конденсатора + 1 резистор + 1 пустое место



▲ Hercules 3D Prophet III (Ревизия A3): Всего 3 конденсатора и 1 резистор

Андрей Воробьев (anvakams@ixbt.com) Александр Медведев (unclesam@ixbt.com)

STMicroelectronics/ Imagination Technologies KYRO II

История и Теория

Уже несколько лет подряд тайлы пытаются пробить себе дорогу на рынок акселераторов 3D графики. И хотя до сих пор процесс шел не особенно успешно, подобные попытки выглядят каждый раз все более и более внушительными и аргументированными. Особенно в свете столь наболевшей проблемы нехватки пропускной полосы памяти современных ускорителей, построенных по классической архитектуре. Imagination Technologies давно и успешно разрабатывает тайловые чипы семейств PowerVR (на данный момент существует уже 3 семейства чипов, вскоре планируется еще одно), физическим же производством чипов занимается STMicroelectronics. Кстати, число произведенных чипов тайловых ускорителей уже давно перевалило за десятки миллионов, но до сих пор большинство из них устанавливались в различные игровые приставки и автоматы.

Отметим, что чипы второй серии (PowerVR Series 2) использовались в двух достаточно распространенных приставках и на PC. Мы хорошо помним провал PC чипа PVR250 (Neon), в основном из-за проблем с производством чипов и карт, после чего Imagination Technologies и отказались от услуг NEC в пользу STM. Но это все история, а сегодняшний день гораздо более интересен. Серия 3 замахивается на автомобильные компьютеры и даже (!) на мобильные применения. Причем, судя по всему, не в смысле ноутбуков, а в смысле мобильных телефонов и PDA. Кроме PC чипов, присутствуют set-top боксы и еще одна аркадная приставка. В мире же топовых 3D приставок KYRO подобным чипам сейчас конкурировать сложно - ужасающая мощь PSX2 или XBox напугала его создателей. Но, возможно, к следующему поколению (Series 4) они оправятся от испуга.

Итак, спецификации KYRO II:

- -Технология 0.18
- -Тактовая частота ядра 175 МГц
- -Тактовая частота шины памяти 175 МГц (синхронизирована с ядром)
- -128 бит SDR интерфейс с памятью, объем до 64 Мб
- -Тайловая архитектура рендеринга, размер тайла 32x16 точек
- -Два пиксельных конвейера, по одному текстурному блоку на каждом
- -Возможность комбинировать до 8 текстур за один проход
- -Произвольные настройки фильтрации для каждой текстуры (би- и трилинейная, анизотропная с числом сэмплов до 16)
- -Эффективная реализация FSAA не требующая увеличения размера хранимого в локальной памяти чипа буфера кадра
- -Эффективный рендеринг - текстурируются только видимые пикселы, не требуется сохранять значения глубины в локальной памяти, реальный филлрэйт равен эффективному (350 миллионов пикселей в секунду)
- -Отсутствует блок аппаратного T&L
- -AGP 1x/2x/4x интерфейс
- -Аппаратная реализация DotProduct3 и EMBM BumpMapping
- -TMDS трансмиттер (возможно появление карт с цифровым DVI интерфейсом)

Глядя на спецификации, становится ясно, что отсутствие KYRO II на выше приведенной схеме совершенно не меняет картины - KYRO II всего лишь разогнанный и немного переработанный вариант KYRO I. Лучшая технология (0.18 вместо 0.25) позволила поднять частоту и сократить энергопотребление. Кроме того, несколько увеличено число транзисторов, вероятно, не только для увеличения тактовой частоты конвейера за счет уменьшения сложности его стадий, но и для реализации более совершенного контроллера памяти (схемы кэширования). По большому счету, все это лишь косметика - архитектура рендеринга не претерпела никаких существенных изменений. По-прежнему нет T&L и по-прежнему чип находится где то между DX7 (к нему он ближе, если не принимать во внимание отсутствие T&L) и DX6 по набору своих возможностей. Для любителей кардинальных



революций порекомендуем ждать следующего поколения чипов (Series 4) - именно там мы наконец увидим аппаратный T&L и, возможно, over-bright lighting (вычисление освещения и закраска с повышенной точностью передачи цветов; возможность обрабатывать значения больше 1).

А пока давайте сфокусируемся на том, что мы имеем - KYRO II и его интерпретация тайлового подхода.

Итак, Z буфер у нас отсутствует как класс. Точнее, он есть, но только в самом чипе и размером ровно с один тайл (размер тайла 32x16 точек). Также, на чипе хранятся все цвета точек тайла, с точностью 32 бита. Разумеется, доступ к внутричиповому буферу тайла обеспечивается оптимально - не только с максимальной скоростью, но для некоторых задач еще и параллельно. Построение изображения организуется следующим образом:

1. Драйвер накапливает в памяти полный список всех треугольников сцены, передаваемых ему для отрисовки программой (недостаток - их нельзя сразу передавать на карту). Треугольники трансформируются и освещаются (T&L) программно (напомню, что аппаратный блок T&L отсутствует), именно поэтому результаты KYRO существенно зависят от тестовой платформы.

2. Все треугольники отправляются на ускоритель, который аппаратно определяет для каждого треугольника тайлы, в которые он попадает. Фактически, для каждого тайла составляется список номеров попадающих в него треугольников (этот процесс называется binning).

3. Когда списки полностью составлены, ускоритель начинает отрисовывать тайл за тайлом:

а). В буфере глубины, полностью находящемся внутри чипа, определяется видимый (ближайший) треугольник для каждой точки. Фактически, это делается с использованием стандартной технологии определения видимости на основе буфера глубины (Z). Однако, в отличии от обычных ускорителей, проверка глубины воплняется парралельно, сразу для 32 точек треугольника (одна строчка тайла) и на этом этапе значения цвета еще не вычисляются а просто запоминается номер видимого треугольника для каждой точки тайла. Таким образом, скорость определения видимых точек значительно выше, нежели в случае традиционной архитектуры. Если OverDraw сцены не превышает 16 (32/2, что очень маловероятно даже в будущих приложениях), определение видимых точек выполняется гораздо быстрее закраски (2 за такт) и не является сдерживающим фактором.

б). Между тем, пока идет определение видимых точек текущего тайла, видимые точки предыдущего неспешно текстурируются во внутрений буфер цветов (32x16, 32 бит на точку) двумя параллельными пиксельными конвейерами. Вычисляются и комбинируются значения текстур (от 1 до 8, с различными установками фильтрации) и результат записывается в соответствующую точку. Каждый конвейер имеет по одному текстурному блоку, но результаты работы блока могут накапливаться до 8 раз и затем комбинироваться. Разумеется, это требует увеличения числа тактов, но все равно, это гораздо выгоднее многопроходного построения изображения классическим методом, с использованием не более двух текстур за проход.

в).После прорисовки тайл полностью записывается в буфер кадра, но данные глубины туда не записываются и теряются безвозвратно (Вообще-то через драйвер можно включить режим, в котором Z буфер все же будет записываться в память для последующего использования в том или ином виде, но это существенно замедлит работу ускорителя). Экономится полоса пропускания памяти, запись делается один раз и сразу большим пакетом. Для реализации многопроходного рендеринга нам необходимо сначала собрать вместе все треугольники со всех проходов, попадающие в текущий тайл и вывести их в него, за один раз. Разумеется, это неудобно с точки зрения расхода системной памяти, но необходимо терпеть ради получаемой экономии пропускной полосы и fillrate.

При наличии столь гибкого механизма комбинации текстур, практически в любом приложении можно обойтись и без многопроходного рендеринга, но большинство современных игр не могут эффективно воспользоваться возможностью комбинировать до 8 текстур сразу, и по-прежнему будут строить изображение в несколько проходов, комбинируя по две текстуры за раз.

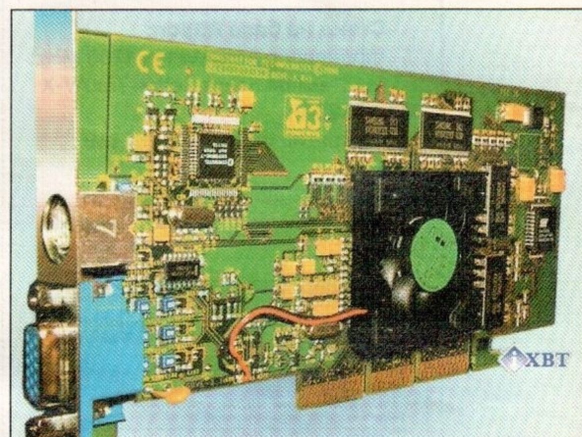
Благодаря полной отрисовке тайла во внутреннем буфере (где точность представления цвета всегда 32 бита), сильно повышается визуальное качество изображений, построенных в 16 битном режиме - во время многопроходного построения на обычном ускорителе все промежуточные данные обрезаются до 16 бит, здесь же это происходит только с окончательными значениями.

Как бы там ни было, тайловый рендеринг требует переосмысления классического подхода к построению изображения. Появление DX8 с его настройкой стадий, файлами эффектов и пиксельными шейдерами вселяет некий оптимизм - многопроходное построение изображение будет постепенно вытесняться этими технологиями из приложений.

Тайловая архитектура здорово снижает требования к пропускной полосе памяти. Но сами по себе спецификации KYRO II выглядят несколько бледно - всего два конвейера с одним текстурным блоком на каждом, SDR память и чип на частоте 175 МГц. В случае большого обьема текстур, фильтруемых с учетом большого количества сэмплов (трилинейная или анизотропная фильтрация), даже тайловая архитектура не спасет этот чип, он будет ограничен пропускной полосой своей памяти по текстурам. А в режиме FSAA - величиной fillrate, пускай и очень эффективного. Конечно, если на помощь не придет сжатие текстур S3TC (об этом чуть далее). Но вот насколько строгими будут эти ограничения и определит, выиграет ли чип у классических ускорителей или нет. Впрочем, об этом далее.

Сам по себе KYRO II может стать серьезной угрозой недорогим чипам NVIDIA и ATI, дело за маркетингом. Но еще более интересно, на что будет способен первый чип из Series 4 - новый тайловый ускоритель с аппаратным T&L, 4 конвейерами закраски и, возможно, с пиксельными шейдерами. Судя по всему, ждать его анонса осталось недолго. Если маркетинг не подачает, именно он сможет составить серьезную и широкую конкуренцию ускорителям классической архитектуры. Разумеется, если создатели KYRO будут и далее совершенствовать искусство написания драйверов, к которым, пока еще есть некоторые нарекания. В защиту STM отметим, что драйверы, вышедшие одновременно с KYRO II, обеспечили существенный прирост производительности даже для первого чипа.

Плата



Опытный образец карты KYRO II от Imagination Technologies снабжен AGP x2 интерфейсом (сам чип поддерживает 4x, но все производимые в данный момент карты снабжаются 2x) и 32 Мб SDR SDRAM памяти, размещенной в 4-х микросхемах на лицевой стороне PCB.

Микросхемы памяти произведены Samsung, номинальное время выборки 5 ns, что соответствует частоте 200

МГц. Однако модули, как и сам графический процессор, функционируют на частоте 175 МГц.

Дизайн платы (как вы, наверное, уже заметили по самой верхней фотографии), очень сходен с дизайном серийно выпускаемой карты VideoLogic Vivid! на базе первого чипа KYRO (на нашем сайте вскоре появится и ее обзор). В общем, ничего лишнего, только чип и модули памяти, да схема TV-out, традиционно снабженная S-Video выходом.

PCB- ярко-зеленого цвета, размеры самой карты довольно невелики. На процессор приклеен обычный кулер с вентилятором.

Разгон

Несмотря на то, что PowerStrip последней версии (3.0 beta123) умеет работать с KYRO II, разгон карты на частоту свыше 180 МГц невозможен из-за появления очень сильных артефактов (напоминаем, что частоты чипа и памяти жестко синхронизированы), судя по всему, основным ограничивающим фактором является чип. Нет никакого смысла пытаться разогнать эту карту.

Установка и драйверы

Рассмотрим конфигурацию тестовых стендов, на которых проводились испытания карты на базе KYRO II:

Стенд на базе Pentium III:

-процессор Intel Pentium III 1000 MHz:

-системная плата Chaintech 6OJV (i815);

-оперативная память 256 MB PC133;

-жесткий диск IBM DPTA 20GB;

-операционная система Windows 98 SE;

Стенд на базе Athlon:

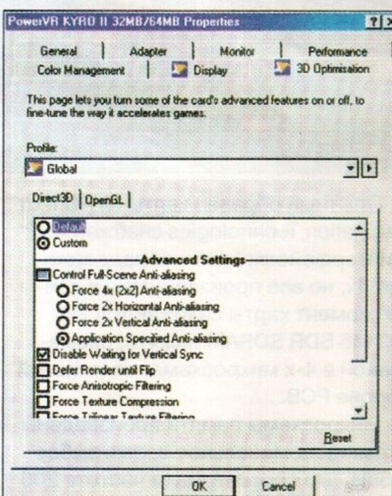
-процессор AMD Athlon 1200 MHz:

-системная плата Soltek 75KAV-X (VIA KT133A);

-оперативная память 256 MB PC133;

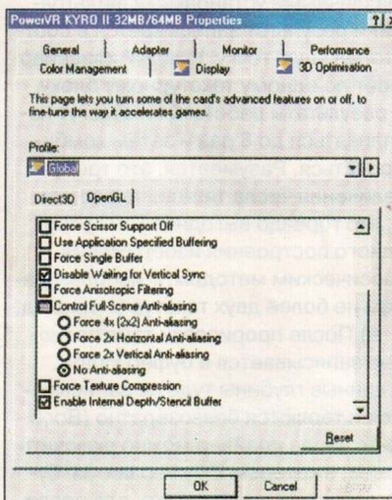
-жесткий диск Fujitsu 10GB;

-операционная система Windows 98 SE;



На стенде использовались мониторы ViewSonic P810 (21") и ViewSonic P817 (21").

При тестировании мы использовали драйверы от STM версии 1.00.7.056. VSync был отключен.



Как видно из приведенного скриншота, среди настроек драйвера есть регулировки анти-алиасинга, возможность активизации анизотропной фильтрации, форсирование трилинейной фильтрации и компрессия текстур. Но что все эти возможности реально дают пользователю, мы узнаем ниже.

Для сравнительного анализа были использованы результаты следующих видеокарт: ATI RADEON 32MB SDR, ATI RADEON 32MB DDR, Leadtek WinFast GeForce2 MX/DVI, VideoLogic Vivid! (KYRO), AOpen PA256 Deluxe (GeForce2 GTS).

Результаты тестов

В области 2D-графики все в норме. Качество на уровне карт на NVIDIA GeForce2, от именитых производителей, и, возможно, карт ATI на базе RADEON. Впрочем, и у первого KYRO проблем с 2D не было.

Приступим к оценке 3D производительности видеокарты. В качестве инструментария мы использовали следующие программы:

id Software Quake3 v.1.17 - игровой тест, демонстрирующий работу платы в OpenGL с использованием стандартного демо-бенчмарка demo002;

Rage Expendable (timedemo) - игровой тест, демонстрирующий работу платы в Direct3D в режиме мультитекстурирования;

Epic Games Unreal v.2.25f - игровой тест, демонстрирующий работу платы в Direct3D в режиме мультитекстурирования.

Для оценки качественных параметров в дополнение к вышеперечисленным использовались следующие игры:

-Ritual F.A.K.K.2;

-PlanetMoon Giants;

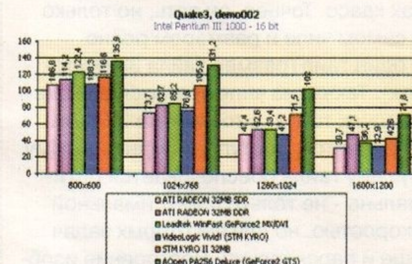
-Lionhead Studios Black&White.

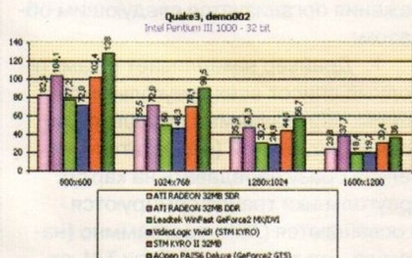
Quake3 Arena

Стандартный тест

Тестирование проводилось в двух режимах: Fast (демонстрирует работу карты в 16-битном цвете) и High Quality (демонстрирует работу карты в 32-битном цвете).

Хорошо видно, что в 16-битном цвете KYRO II занимает стабильное второе место после GeForce2 GTS и только в 1600x1200 его догоняет





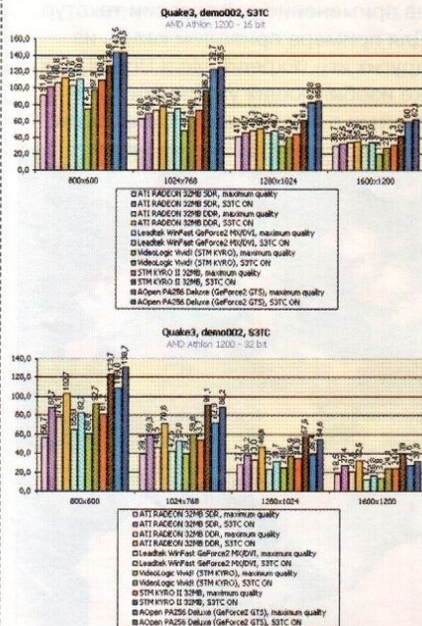
RADEON DDR. А вот в 32-битном цвете оптимизированная для большой нагрузки на шину памяти архитектура RADEON DDR дает о себе знать. KYRO II, все еще отставая от GeForce2 GTS, идет вровень с RADEON DDR, и только в разрешении 1600x1200 сказывается наличие SDR-памяти, в результате чего RADEON DDR выходит даже на первую позицию. О чем это говорит? Двухконвейерный (с одним текстурным модулем на каждом конвейере) чип KYRO II "утер нос" RADEON-у, у которого хоть и тоже два конвейера, но на каждом по 3 текстурника (то, что один из трех TMU пока не работает - сейчас несущественно). Пусть частота работы у последнего и несколько ниже, но не стоит забывать, что он снабжен быстрой DDR-памятью. А KYRO II спокойно справляется с таким же объемом работ, имея в наличии лишь SDR-память. Тем не менее, GeForce2 GTS все равно берет верх своими 4-мя конвейерами с 2-ю текстурниками на каждом и отличными OpenGL драйверами, однако показательно, что вчетверо более слабый с точки зрения числа конвейеров и текстурников KYRO II лишь немного отстает от GeForce2 GTS. Вот оно, преимущество тайловой архитектуры.

Компрессия текстур

Тестирование проводилось в двух режимах: 16-битный цвет и 32-битный цвет при максимально возможном качестве.

Как известно, Quake3 при активизации S3TC-технологии (переменная

r_ext_compress_textures 1) начинает работать в режиме автокомпрессии.

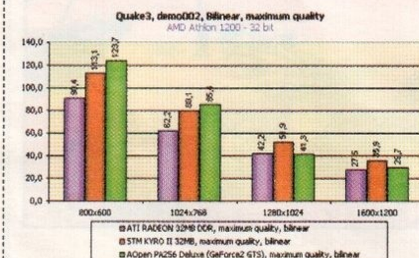


Это дает свои плюсы и минусы. Плюсы в том, что суммарный объем сжатых текстур меньше, и поэтому экономится пропускная способность видеопамяти. Минусы в том, что изначально все текстуры в Quake3 не были сжаты, и не рассчитаны на потерю в качестве после компрессии. Поэтому обязательно будет наблюдаться некоторое ухудшение качества.
У каждой карты оно свое, об этом мы уже писали в 3DGiTorax. Что получается в этом плане у KYRO II, я покажу чуть ниже, а сейчас давайте посмотрим на приведенные ранее диаграммы (16-битный цвет). Прирост скорости от применения S3TC у RADEON-карт минимален из-за достаточного запаса пропускной способности памяти, а также благодаря наличию технологии HyperZ, экономящей полосу пропускания видеопамяти. Прирост по скорости у GeForce2 MX/GTS также мал, что тоже объяснимо (в 16-битном цвете пропускной способности памяти еще достаточно).

Кроме того, необходимо еще раз подчеркнуть выдающееся визуальное качество изображения в режимах с 16 битной глубиной цвета, получаемое благодаря внутреннему расчету (с точностью 32 бита) блендинга различных проходов рендеринга. Подобное качество недоступно для ускорителей с обычной архитектурой.

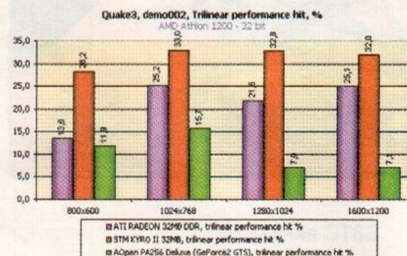
Раз уж речь зашла о режиме тестирования с наилучшим качеством, то нелишне будет напомнить, что в данном тесте принимает участие трилинейная фильтрация. Мы знаем, что у KYRO/KYRO II она реализована честно, а не через аппроксимацию. Также хорошо известно, что при подобной архитектуре конвейеров (2 конвейера и по одному TMU на каждом), например, у NVIDIA Riva TNT2 при условии принудительного включения честной трилинейки наблюдается просто катастрофическое падение производительности. Поэтому давайте посмотрим, как обстоит дело при отключенной трилинейной фильтрации в 32-битном цвете:

Что мы можем видеть? Прирост производительности без трилинейки у KYRO II настолько велик, что эта



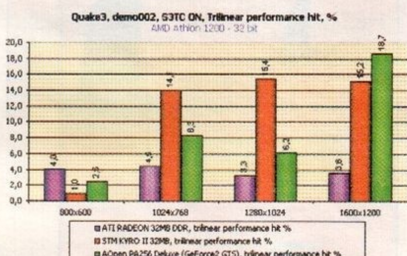
карта смогла легко обогнать даже NVIDIA GeForce2 GTS! Вот как это выглядит в процентах:

Вы только посмотрите, насколько сильно просаживается KYRO II при



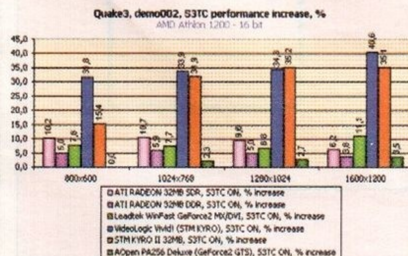
активизации трилинейной фильтрации! И как мало при этом падает скорость у GeForce2 GTS. В данном случае, классическому ускорителю помогает не только большое количество конвейеров и текстурных блоков, но и более широкая пропускная полоса памяти - не следует забывать что объем прокачевыемых текстур при применении трилинейной фильтрации возрастает. При включении S3TC трилинейная фильтрация обходится нам существенно дешевле:

Падение снова на лицо, хотя и не столь катастрофическое. Впрочем, у конкурентов оно еще ниже.



Для KYRO II оно слабо зависит от разрешения (в отличии от GeForce2), что наводит на мысли о недостаточно fillrate - большее число конвейеров закраски позволило бы KYRO II полностью раскрыть свой потенциал. Что интересно, прекрасно сбалансированный RADEON существенно превзошел по этому параметру даже тайловую архитектуру KYRO II.

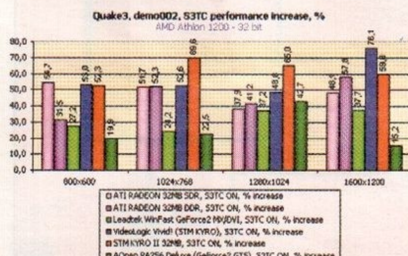
Итак, мы вернулись к S3TC. Выше мы уже упомянули о приростах по скорости при активизации S3TC. И вот KYRO II нас удивила достаточно приличным скачком производительности: Впрочем, KYRO также на высоте. Вы только посмотрите на это разительное



отличие от других карт! Я пока не буду делать выводов, а перейду к 32-битному цвету.

Посмотрите, как у всех карт подросло различие в производительности без и с применением S3TC! Почти все карты в данном случае упираются в нехватку пропускной способности видеопамяти, а S3TC, разгружая последнюю, помогает поднять скорость. KYRO II в 32-битном цвете при активной S3TC запросто догнал GeForce2 GTS (и даже немного обогнал), хотя у последнего прирост производительности тоже весьма ощутим!

Какие впечатляющие цифры прироста! Обратите внимание на то, что

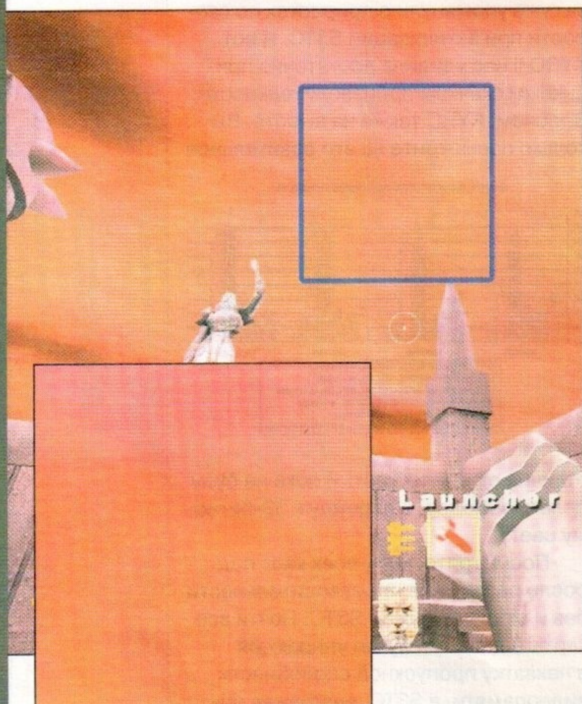


в 1600x1200 у многих карт ситуация с пропускной способностью памяти стала настолько критичной, что даже S3TC перестала существенно помогать, и прирост сократился. А у KYRO и KYRO II все по-прежнему на высоте. Сказывается основное преимущество тайловой архитектуры - объем пересылаемой в буфер кадра и обратно информации в несколько раз ниже, а в большом разрешении это играет определяющую роль

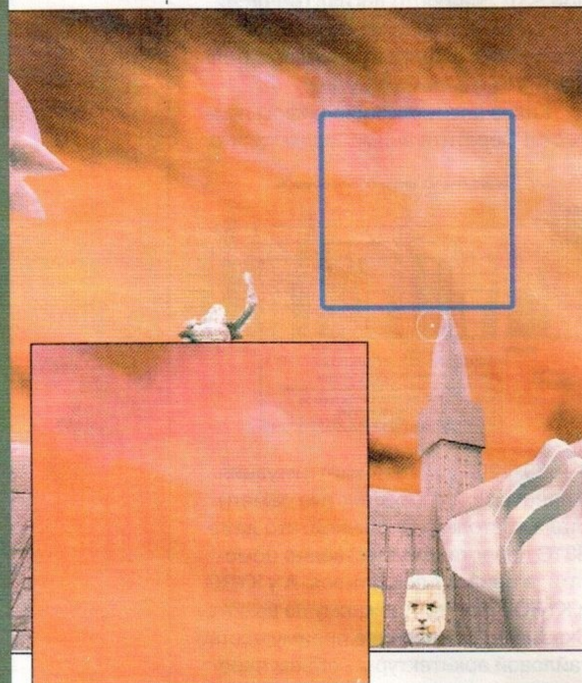
И еще. Сравните производительность KYRO II в 16- и 32-битном цвете при активной S3TC. Разницы почти нет. Тайловая архитектура при помощи S3TC практически полностью освобождает чип ограничений в лице пропускной способности видеопамяти (как известно, внутри чипа KYRO оперирует с 32-битным цветом во всех случаях) и упирается только в тактовую частоту чипа и число конвейеров / текстурных модулей.

А что же с потерей качества? Давайте посмотрим:

S3TC выключена



S3TC включена



Как мы видим, потери имеются, но они не фатальны. В 3DGiTогах мы сравнивали качество компрессии текстур в режиме автокомпрессии, и самым безобразным было положение карт на базе чипов NVIDIA.

Giants

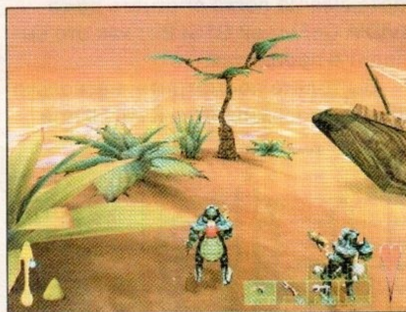
S3TC - вопросы качества

Однако до сего момента мы вели речь об игре, которая управляет автокомпрессией текстур, сами текстуры при сжатии не столь сильно страдали в качестве. Но в настройках драйверов есть возможность форсировать S3TC для всех игр. Давайте посмотрим на примере Giants, к чему приведет включение S3TC в играх, изначально не рассчитанных на использование этой технологии:

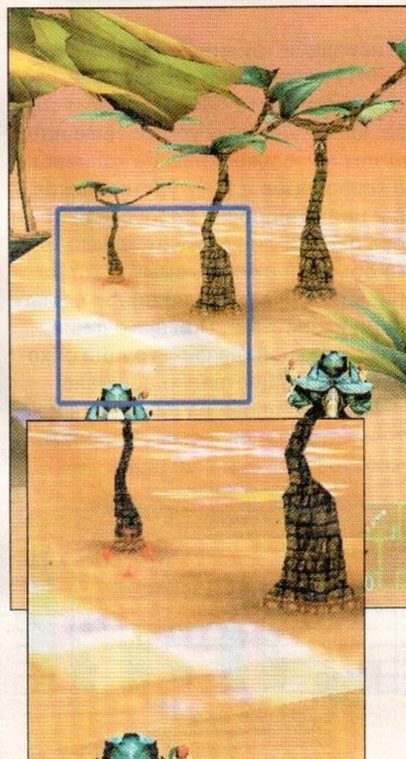
S3TC выключена



S3TC включена



S3TC включена



В данном случае потери катастрофичны. Все пятна света на воде, получаемые при помощи карт освещения (lightmaps), превратились в убогие квадраты. Это огромный минус, свойственный автокомпрессии. Мы вынуждены констатировать, что S3TC в автоматическом режиме на любых ускорителях желательно использовать только в тех играх, которые изначально были рассчитаны на применение компрессии текстур. Для примера приведем кадры из других игр (Expendable и Unreal) также изобилующих ужасными артефактми в режиме автокомпрессии:

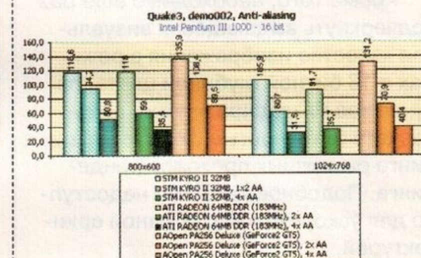


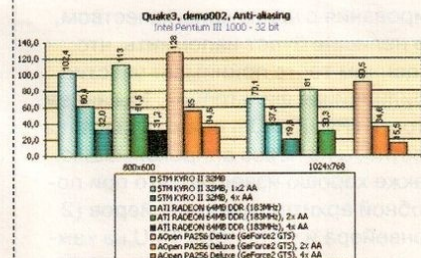


Подобные артефакты к сожалению, не позволяют играть во многие игры с использованием автокомпрессии, способной (особенно в случае трилинейной фильтрации и AA) заметно увеличить производительность KYRO II. Именно поэтому мы стараемся приводит результаты как с использованием S3TC так и без оного, оставляя выбор за читателями статьи (и их любимыми играми).

Quake3 - анти-алиасинг

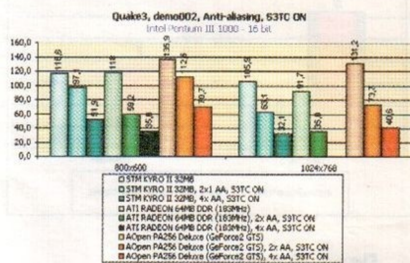
Из скриншота настроек драйвера хорошо видно, что KYRO II поддерживает несколько степеней AA по методу супер-сэмплинга (SSAA). Наиболее оправданная степень - 2x2 дает наилучший визуальный эффект, но при включении этого режи-

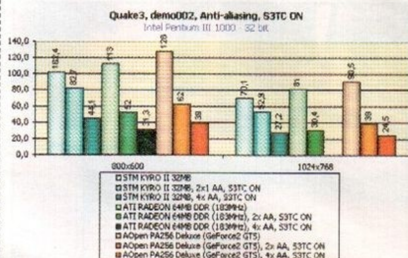




ма производительность катастрофически падает:

Наблюдается сильное снижение скорости, сводящее на нет всю играбельность. Справедливости ради отметим, что подобная картина преследует и все остальные ускорители, только GeForce3 с его Quincunx играбелен в разрешении 1024x768x32, да GeForce2 ультра, в режиме 16 бит. И даже новая архитектура KYRO II не спасает - увеличение количества закрашиваемых пикселей (пускай и эффективно закрашиваемых) в 4 раза (при AA 2x2) дает о себе знать. Двухконвейерный чип просто не в состоянии обработать этот колоссальный массив с приемлемой скоростью. У того же RADEON положение еще хуже. Только GeForce2 GTS в 16-битном цвете при активном AA выглядит лидером, как мы и предполагали. А вот



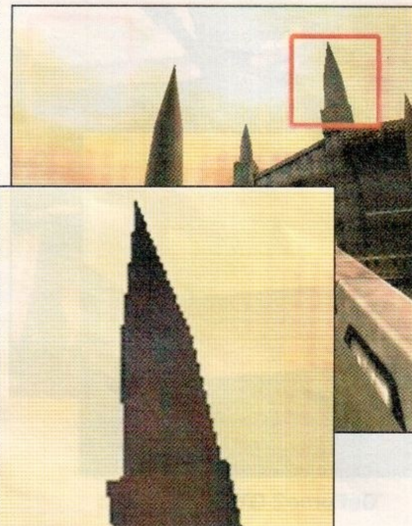


в 32-битном цвете при работающем AA все карты практически равны, но KYRO II чуть впереди - ему не надо хранить в памяти буфер кадра увеличенного размера. Посмотрим что происходит при активизации S3TC:

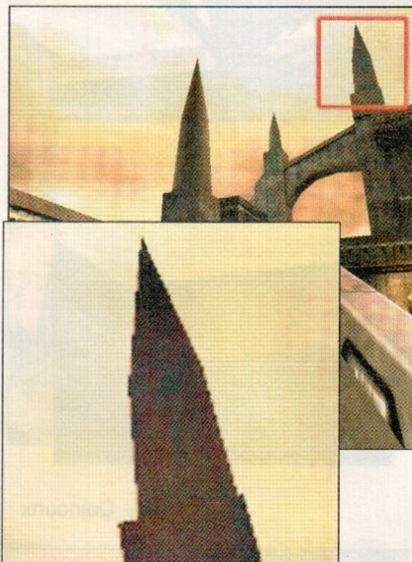
Результаты изменились, но по прежнему на лицо существенный недостаток fillrate, сдерживающий всех участников тестирования. Приглядевшись, можно заметить что KYRO II гораздо более, нежели GeForce2 выиграл от включения S3TC. Само значение FPS при этом все же не достигло заветного "играбельного" предела в 60 кадров для 4x AA режима. Вспоминая GeForce3 лишний раз убеждаемся что будущее за MSAA.

А как у нас обстоят дела с качеством AA у KYRO II? Давайте посмотрим на максимально возможный AA 2x2 пока без сравнений с другими картами.

SSAA отключен



SSAA 2x2

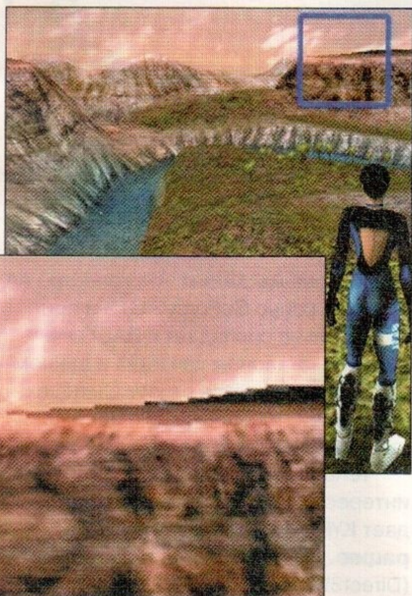


FAKK2

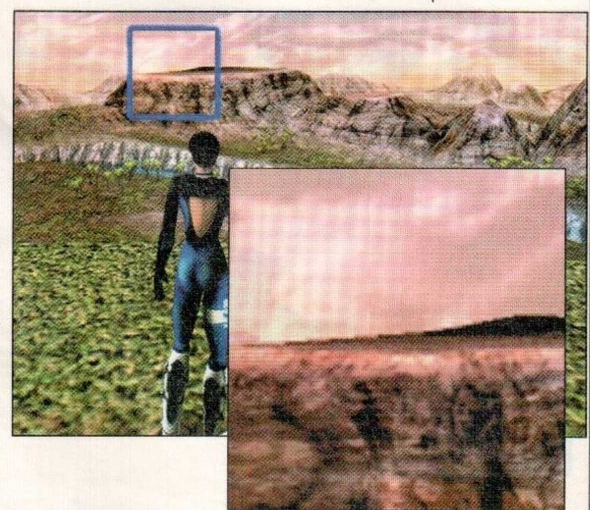
Анти-алиасинг - вопросы качества

Ниже продемонстрируем скриншоты из FAKK2:

SSAA отключен



SSAA 2x2



Unreal

Анти-алиасинг - вопросы качества

На примере этой игры давайте сравним качество AA между тремя конкурентами. Тем более что в 32-битном цвете, как было упомянуто выше, производительность всех трех карт в режиме FSAA 2x2 (4x) почти одинакова.

SSAA отключен, эту картинку можно видеть на всех трех картах, поэтому мы не будем показывать эти зазубрины для каждой платы



SSAA 1x2/2x1 (2x), то есть промежуточная степень AA

KYRO II



RADEON



GeForce2 GTS



Можно заметить, что качество АА у KYRO II и GeForce2 GTS одинаковое, у RADEON оно практически такое же и лишь немного отличается из за другого значения LOD.

SSAA 2x2 (4x), высшая степень АА

KYRO II



RADEON



GeForce2 GTS



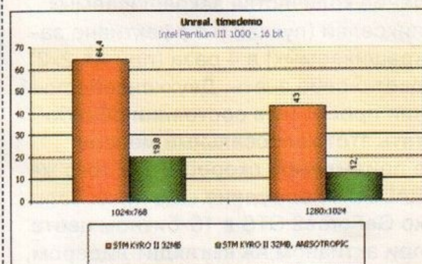
GeForce3 – Quincunx

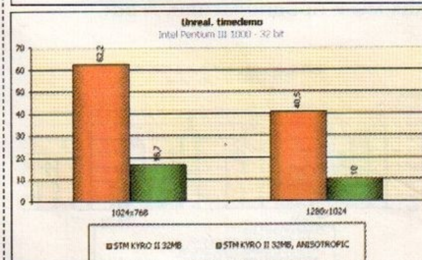


И снова мы видим, что качество АА у KYRO II равно GeForce2 GTS и приблизительно совпадает с RADEON. Конечно, эталоном качества в данном сравнении является режим Quincunx у GeForce3 (Не забываем о цене последней).

Теперь рассмотрим следующую интересную функцию, которой обладает KYRO II - **анизотропную фильтрацию.** Покажем на примере Unreal (Direct3D), как она работает. К сожалению, из-за несовершенства драйверов анизотропия в OpenGL у KYRO II не форсируется (она доступна, но только изнутри, по просьбе приложения), поэтому мы можем сравнивать качество этой фильтрации только в Direct3D, поэтому RADEON из этого сравнения выпадает, так как у него в Direct3D анизотропия не реализована

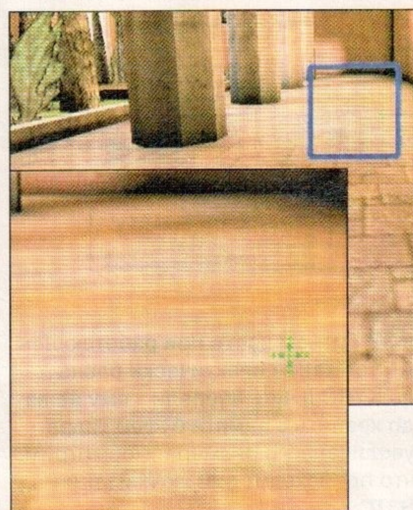
Как видим, падение производительности сильное. Давайте теперь взглянем на качество:



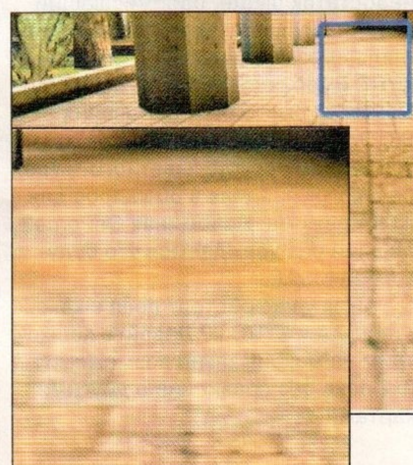


Первый пример

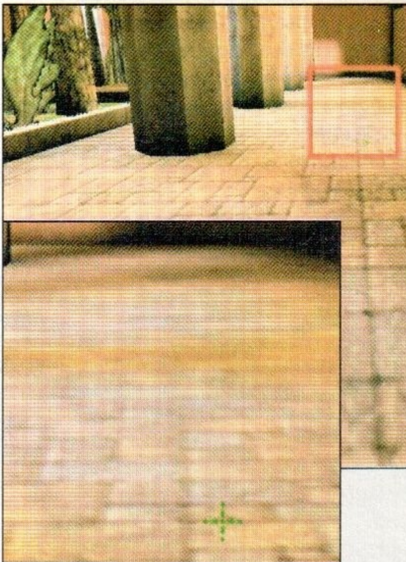
Трилинейная фильтрация



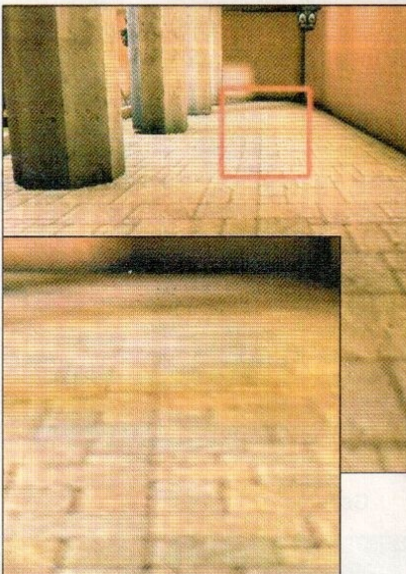
Анизотропная фильтрация KYRO II (up to 16-tap)



GeForce2 GTS (8-tap)

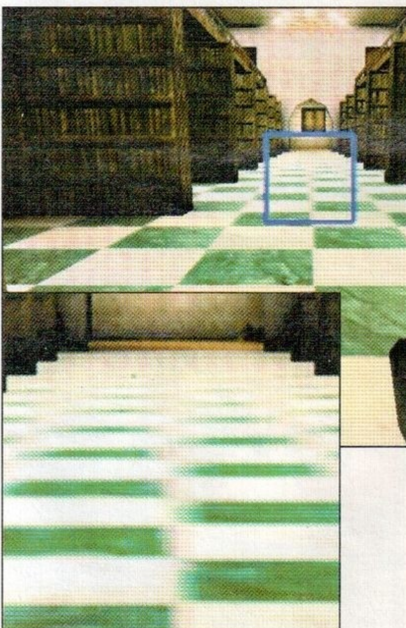


GeForce3 (32-tap)

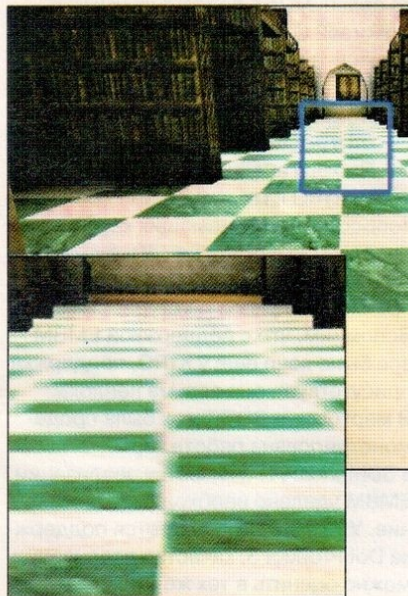


Второй пример

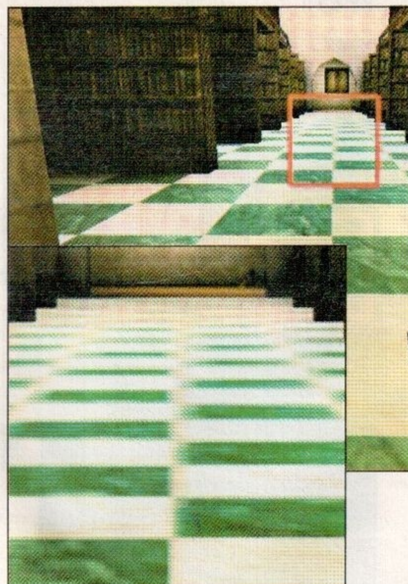
Трилинейная фильтрация



Анизотропная фильтрация KYRO II (up to 16-tap)



GeForce2 GTS (8-tap)



GeForce3 (32-tap)

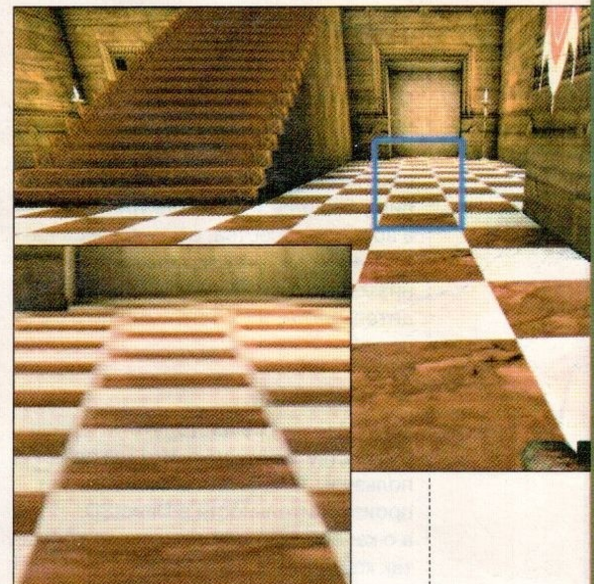


Третий пример

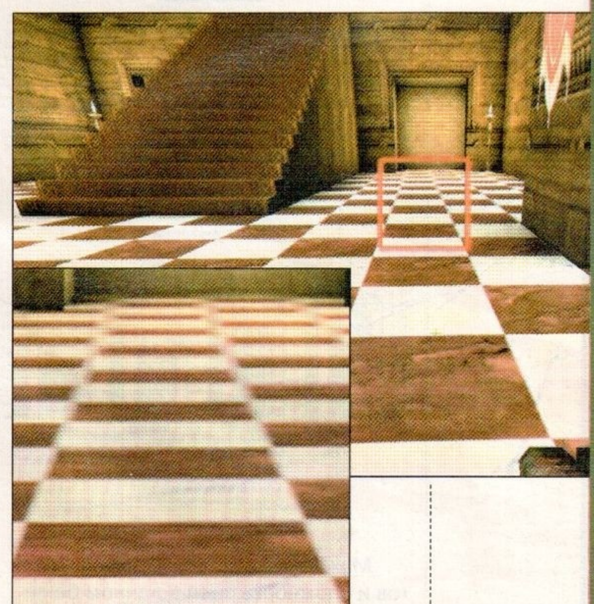
Трилинейная фильтрация



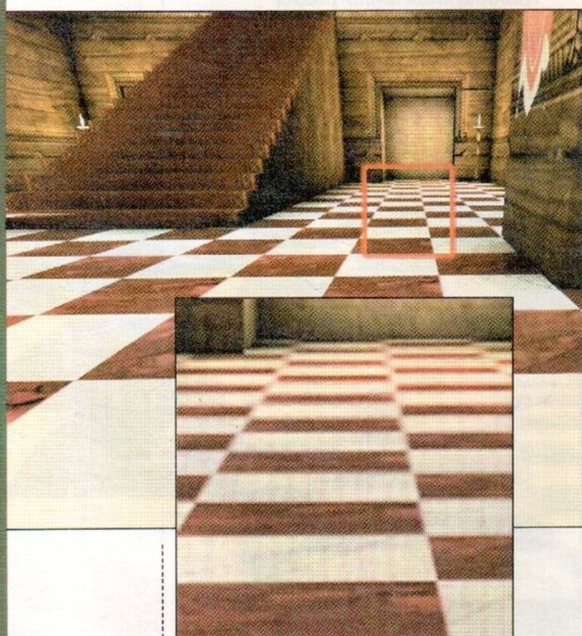
Анизотропная фильтрация KYRO II (up to 16-tap)



GeForce2 GTS (8-tap)



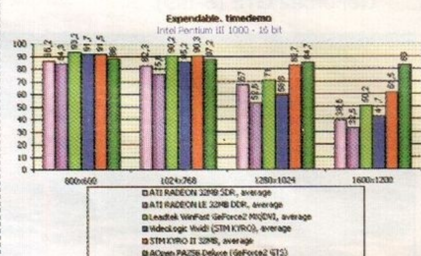
GeForce3 (32-tap)

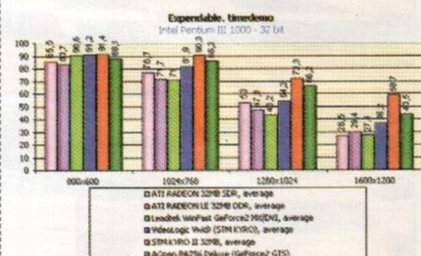


Мы можем лицезреть примерное равенство качества анизотропии в Direct3D у GeForce2 GTS и KYRO II. Однако, не надо забывать о сильнейшем падении производительности у последнего! Более подробно об исследовании анизотропной фильтрации у всех чипсетов, умеющих работать с ней, написано в наших 3DGiTогах. Конечно, 32-сэмпловая анизотропия у GeForce3 - вне конкуренции в вопросе качества, однако здесь даже GeForce3 не может похвастаться низкой величиной потерь в производительности, и уж темболее низкой ценой.

Expendable

Эта игра уже настолько устарела в качестве бенчмарка, что мы ее используем только для демонстрации производительности в Direct3D, а о качестве по ней судить уже трудно, так как сцены в Expendable довольны просты.



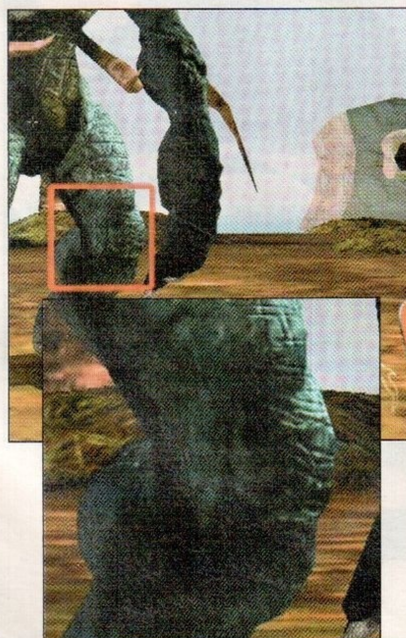


Можно видеть, что наборы эффектов и сложность сцен в данном бенчмарке очень даже "по зубам" KYRO II, который продемонстрировал не только сравнимые с более сильным GeForce2 GTS результаты, но и даже обогнал его в 32-битном цвете.

Некоторые аспекты качества 3D-графики

По ходу анализа производительности KYRO II мы уже рассмотрели ряд вопросов, затрагивающих качество исполнения важнейших 3D-функций видеокартой на KYRO II. Я коснусь вопроса рельефного текстурирования. Вспомним, что с поддержкой EMBM все было ясно еще у KYRO, поддержка присутствует, она весьма неплоха. В мартовских 3DGiTогах была продемонстрирована работа карт в 3DMark2001, и качеству реализации EMBM уделено необходимое внимание. У KYRO II также имеется поддержка Dot Product 3, качество реализации можно оценить в тех же 3DGiTогах, а также на примере игры Giants.

KYRO II



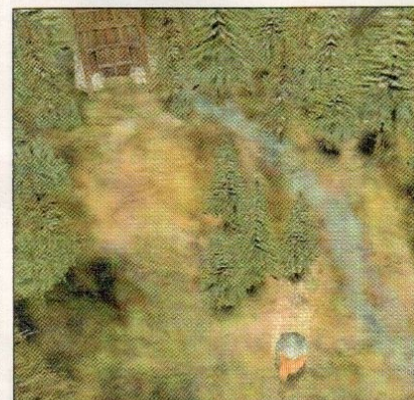
GeForce2/3

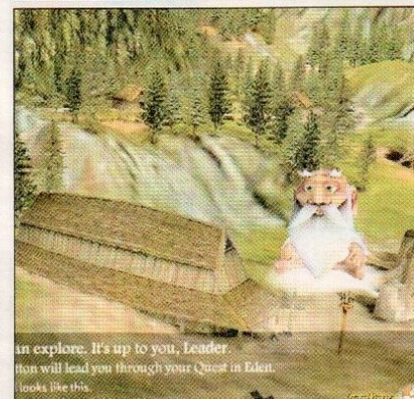


Надо отметить, что Dot3 на KYRO II работает только в случае обновления версии игры до 1.396. Поэтому надо следить за выходом новых патчей ко всем современным играм, поддерживающим новомодные функции.

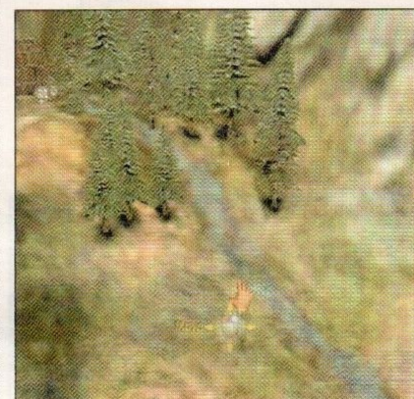
И напоследок представлю пару скриншотов из нового хита - Black&White:

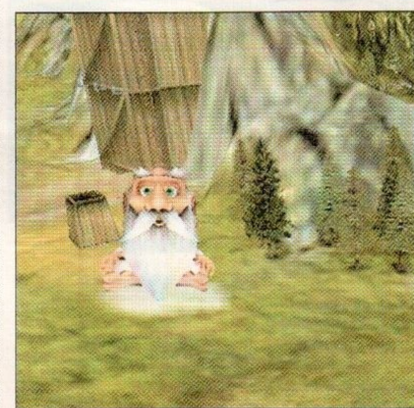
KYRO II





GeForce3





Несмотря на то, что эта игра долгое время рекламировалась как ориентированная на Hardware TCL, она очень хорошо идет на KYRO II, не имеющем аппаратного TCL блока! В свете чего, хорошо известные нападки NVIDIA на KYRO IIс аргументами в виде B&W не имеют под собой никакой почвы. Качество графики, как на KYRO II, так и на GeForce3, практически одинаково.

Выводы

Итак, перед нами разогнанный KYRO I. Прекрасная производительность, даже в режиме FSAA и отличная реализация S3TC. Передовая возможность комбинировать до 8 текстур за такт. Несколько неудачное позиционирование для завоевания рынка было бы хорошо чуть опустить цену (что, вероятно, скоро будет сделано) или чуть увеличить fillrate (скажем, DDR память и четыре конвейера закраски). В последнем случае мы бы имели серьезного конкурента даже для GeForce2 Ultra.

Как нам видится, целью KYRO II не является (и это не планировалось) захватить какие-либо лидирующие позиции на рынке. Задача KYRO II "оттянуть" на себя какую-то часть рынка 3D ускорителей в ценовом сегменте до $150. И действительно, если рассматривать KYRO II как способ заявить о достоинствах тайловой архитектуры рендеринга, имеющей хороший потенциал, а также как способ обозначить присутствие на рынке (не претендуя пока на лидерство), то и эмоциональной критики сразу будет меньше. Наоборот, при таком взгляде KYRO II вселяет надежду.

Мы с нетерпением ждем KYRO III (или как он там еще будет называться), который, надеемся, будет способен конкурировать с GeForce3 не только по пропускной полосе памяти, но и на поле DX8 (пиксельных и вершинных шейдеров и т.д.)...

Впрочем, недостижимый ранее для подобной цены уровень производительности KYRO II - уже полноценный повод похвалить этот чип, а новаторская архитектура - повод вдвойне.

Плюсы:

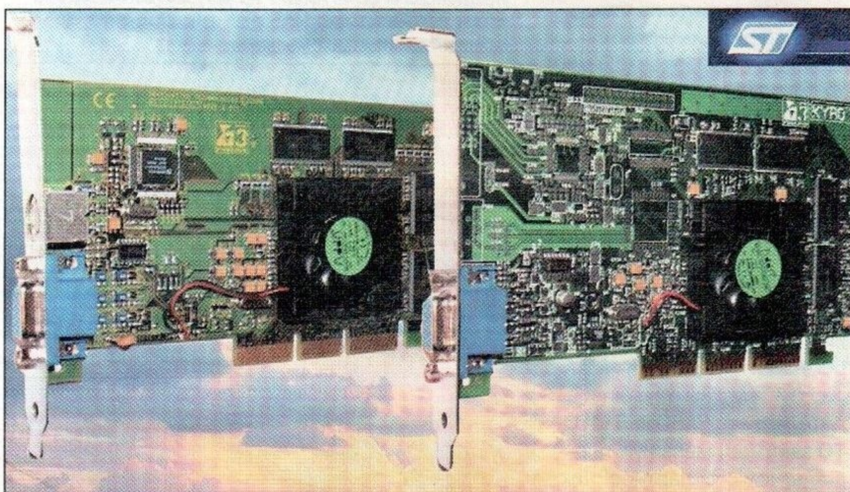
-Архитектура, позволяющая существенно сократить требования к пропускной полосе памяти, что положительно сказывается на скорости в высоких разрешениях;

-Возможность комбинировать до 8 текстур за проход;
-Существенное улучшение качества сцен построенных в режимах с 16 бит глубиной цвета;
-Потенциально легкая наращиваемость производительности;
-Отличная реализация S3TC, наличие EMBM.
-Высокая производительность, сравнимая с более дорогими картами
-Низкое энергопотребление и тепловыделение, что позволяет претендовать на сектор мобильных решений;

Минусы:

-Катастрофическое падение скорости в режиме трилинейной и анизотропной фильтрации, средняя производительность в режиме FSAA (следствие наличия всего двух параллельно работающих конвейеров, с одним текстурным блоком на каждом);
-Отсутствие HW T&L;
-Невозможность разгона;
-Невысокое качество анизотропной фильтрации (на уровне GeForce2 GTS, но хуже Radeon и GeForce3);

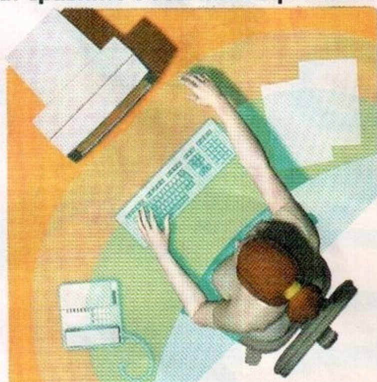
▼ А теперь, уважаемый читатель, найдите семь отличий в картах на этом изображении

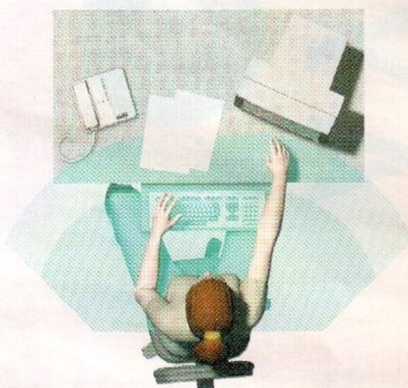


Эргономика современного рабочего места
Часть 2

В предыдущей статье (см. #4'2000 статью "Эргономика современного рабочего места") мы рассказывали о неудобствах традиционных офисных столов применительно к работе с компьютером. Надеемся, что с размещением компьютера на рабочем месте мы немного прояснили ситуацию. Ну а если, кроме компьютера, вы располагаете многочисленной "периферией", если у вас есть большой сканер, принтер или цифровой копир? Или вы хотите обустроить рабочие места сразу для нескольких человек, причем так, чтобы они могли работать вместе, но не мешать друг другу? Именно об этих вопросах мы поговорим сегодня.

▼ **Рис. 1. Посмотрите на зону охвата стола Ergonomic Pilot-Pro. Человек может практически дотянуться до любой точки столешницы, а монитор занимает никчемное место в углу. Зеленым обозначена рабочая область стола. Сравните с обычным офисным столом.**





▲ **Рис. 2**

Планировка индивидуальных рабочих мест

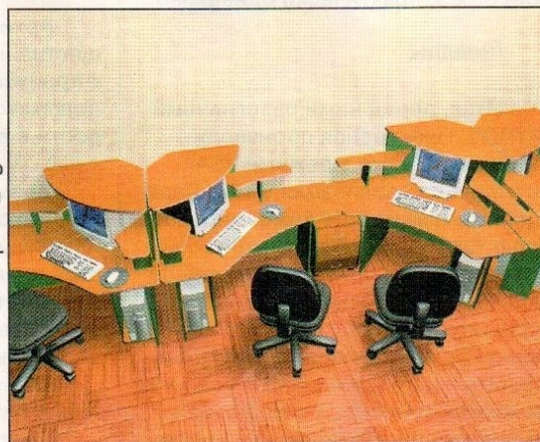
Если вы обзавелись массой необходимого в работе периферийного оборудования, а ваш четвероногий друг (рабочий стол) с трудом несет на себе бремя монитора, системного блока и клавиатуры с мышью, подумайте о расширении рабочего пространства. Мы настоятельно **рекомендуем адаптировать рабочее место под те задачи, которые вы решаете, и под то оборудование, которым пользуетесь.** Самое простое, что можно сделать, - это купить дополнительные полки к столу или на стену, стеллаж или тумбочку. Ну а если хочется сделать столешницу побольше? Это реально, если вы обзавелись столом марки Ergonomic Design. Фирма предлагает в таких случаях просто "удлинить" столешницу. Можно нарастить любой из торцов столов дополнительной столешницей неограниченной длины. Вам надо только замерить величину свободного места, которое вы бы хотели использовать, к примеру, для большого копировального аппарата или сканера, и вам увеличат активную "столовую" площадь.

Даже при беглом взгляде на инновационную компьютерную мебель Ergonomic Design сразу возникает целый ряд вопросов. К чему такой переход от нехватки места к модным и здоровенным столам? Где мы видели такие советские квартиры, в которые эти столы (например, Pilot-Pro) поместился бы?

Мы ответим, что **именно у Вас такая квартира**, и поясним это так:

Стол, как и компьютер, - вещь, не имеющая автономности и законченности. **Рабочее место – это не стол с компьютером!** И не надо про это забывать. **За этим столом сидит** (как правило, в кресле на колесиках) **человек**, который, как электрон, представляет собой "облако", размытое вдоль столешницы. И если вы посмотрите на стандартный офисный стол самых маленьких размеров (120x80) да еще с выдвинутой клавиатурой, то поймете, что площадь, занимаемую этим столом, надо умножить на два, чтобы получить площадь рабочего места!

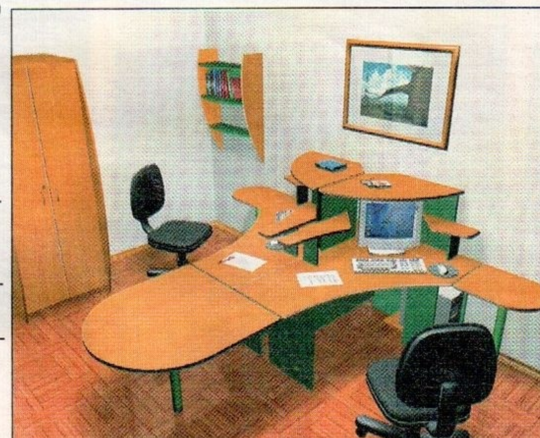
Посмотрите теперь на наше рабочее место (**см. рис. 1, 2**) (стол вы уже видели и он вам не понравился огромными габаритами 130x130 см): вы отчетливо видите, что это РАБОЧЕЕ МЕСТО занимает меньшую площадь, чем стандартное? Так зачем покупать (или содержать) прямоугольный стол, имеющий невыносимо меньшую рабочую зону (площадь стола, до которой человек дотягивается рукой, не напрягаясь), чем, к примеру, Pilot-Pro, и занимающий в итоге большую площадь? Ведь краеугольным камнем новой конструкции является угловое исполнение, позволяющее оптимально разместить такую негабаритную вещь, как монитор, в углу, до которого потребителю и так дела нет. То есть мы не вторгаемся монитором в рабочую зону и при этом не увеличиваем габариты рабочего места. А криволинейная передняя кромка позволяет увеличить площадь самой рабочей зоны.

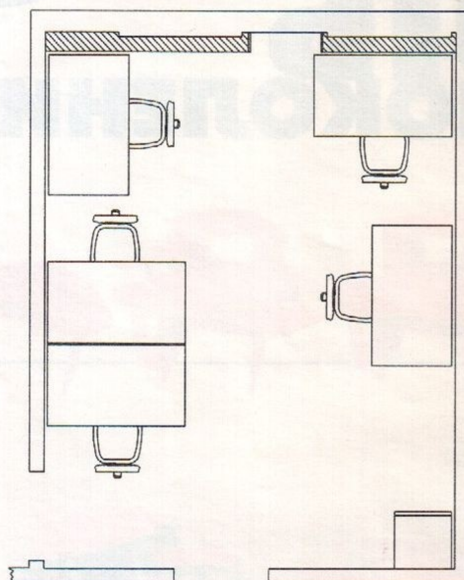


▲ **Рис. 4. Единый "форм-фактор" столов позволяет организовать многоместные офисы**

Ну а если вам необходимо оптимизировать рабочее пространство для более чем одного человека, серии Ergonomic Pilot и Ergonomic Business открывают поистине широкие горизонты. Дело в том, что каждая серия мебели

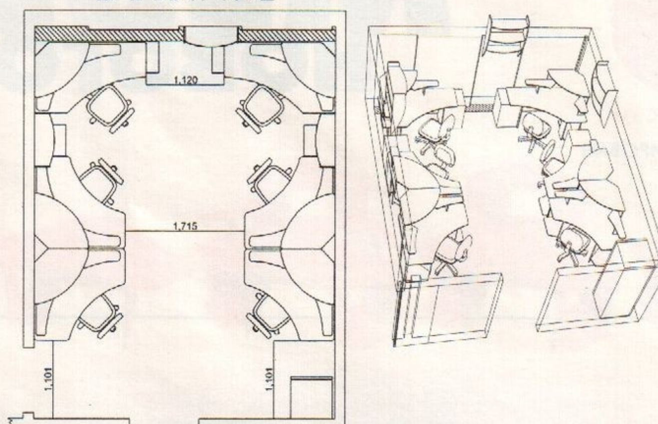
▼ **Рис. 3.Разнообразные дополнительные столешницы и сочетания из двух столов позволяют оптимизировать рабочие места под конкретные задачи.**





▲ **Рис. 5. Изначально офис представлял собой помещение в старом административном здании и был заполнен разномастной мебелью. Нашей задачей было предложить варианты планировки, из которых заказчик мог бы выбрать оптимальную для работы сотрудников**

ВАРИАНТ № 2



▲ **Рис 7. Вариант 2. "Общий объем". Все столы расположены по периметру комнаты, максимально оставляя середину свободной**

имеет одинаковый "форм-фактор". Это значит, что торцы у моделей имеют определенную глубину и подходят друг к другу. На базе двух столов серии Business можно организовать вместительный "стол для переговоров" с двумя полноценными рабочими местами (**см. рис. 3**). Такое компактное решение очень удобно для менеджеров по работе с клиентами и руководящего звена для организации "летучек", а также оптимально для сотрудников, связанных общей работой в команде (дизайн, архитектурное проектирование, программирование, бухгалтерия). Вообще, столешница-связка или общая столешница у двух рабочих мест позволяет избежать дублирования и решить проблему дополнительного рабочего пространства самым "компактным способом".

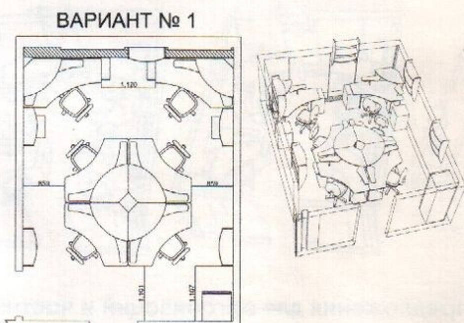
Оптимальная планировка офиса

Теперь поговорим о многоместных офисах. Ситуация примерно такая же, как и дома, только предметы мягкой и твердой мебели заменяются на аналогичные столы сотрудников и на самих сотрудников с огромной двигательной активностью и в избыточном количестве. Как и в "домашних кабинетах", рабочие места, оборудованные стандартными прямоугольными столами, здесь занимают больше места, а полезной площади имеют меньше!

Столы Ergonomic Design все называют "угловыми". Это правильно только по отношению расположения монитора на столе. Действительно, он находится в углу, в самом широком месте столешницы, чтобы не "съедать" бесценное полезное пространство и быть не дальше, чем нужно. Сам же стол, при всей его асимметричной геометрии, можно располагать вдоль стены. Это особенно выгодно, если рабочие места примыкают друг к другу (**см. рис. 4**). Как показал опыт проектирования офисов "под ключ", благодаря такой "пристенной" застройке в комнате можно комфортно расположить на одно-два рабочих мест больше, чем при использовании традиционной офисной мебели. Обратите внимание на то, что в таких "цепочных" рабочих местах можно использовать пары разных серий мебели: благодаря единому "форм-фактору", они отлично собираются в непрерывное рабочее пространство. Ну а если дополнить пространство столешниц вместительными полками над монитором, подкатными тумбами, стеллажами для документов и книжными шкафами, то вы получите стильный и удобный современный офис.

▼ **Рис 6. Вариант 1. "Мальтийский крест". Это когда вы – операторы или секретари и хотите постоянно видеть друг друга и трудиться вместе сообща. Вокруг всех вас, как вокруг цветка, могут виться мотыльки-курьеры и шмели-клиенты.**

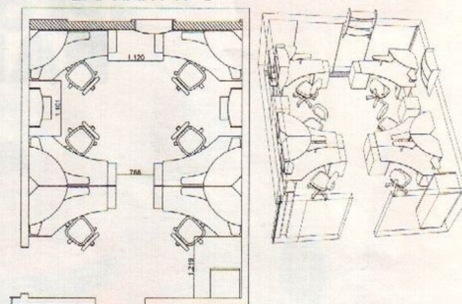
ВАРИАНТ № 1



Понятно, что дело не только в "составляющих" офиса, но и в их компактном и удобном взаиморасположении. Все мы время от времени испытываем трудности с площадью. В офисе всегда надо "уложить" не менее 6-7 сотрудников в каждое помещение, независимо от его объема. Не забудьте про "тяжелое наследие прошлого" в виде громоздкого офисного стола, купленного за двести у.е., выкидывать который жалко, а продолжать использовать – совершенно нерационально.

Предлагаем посмотреть на варианты застройки офисного помещения, которое уже было забито саркофагами

ВАРИАНТ № 3



▲ **Рис 8. Вариант 3. "Двухобъемный офис". Первые два стола представляют собой некую естественную преграду, изолируя сотрудников внутри от посторонних вторжений**

советских времен под завязку. (**рис. 5.**) Как вы видите, в предложенных нами решениях (**рис. 6, 7, 8**) число рабочих мест увеличилось, причем безо всякого напряжения со стороны проектировщиков. Все три варианта имеют принципиально разные тактические и стратегические задачи, которые в традиционном мебельном решении рассматривать просто бессмысленно.

Кроме практической пользы от мебели, вы получите стильный и ультрасовременный интерьер рабочего помещения. А если вы, как большинство прогрессивных потребителей, закажете двухцветные, наиболее сочетаемые с внутренней отделкой вашего помещения гарнитуры, то получите уникальный дизайн!

На правах рекламы
По материалам Ergonomic Design,
e-mail: ergonomic@ccd.ru
web: www.ergonomic.ru



Microprose Formula 1 Grand Prix

Виктор Карминов

Уважаемые
товарищи потомки!
Роясь
в сегодняшнем
окаменевшем дерьме,
наших дней изучая потемки,
вы,
возможно,
спросите и обо мне.
В. Маяковский

Специфика раздела Forgotten Ware предполагает процесс выливания как минимум ведра крокодильих слез на головы читателей по поводу небывалой крутизны старой и давно забытой игры, а также непременное стариковское брюзжание по поводу поголовного вырождения настоящих разработчиков. Но сейчас мне придется сделать исключение и отойти от общепринятого стиля написания подобных статей.

Иду я на это вовсе не из-за наличия врожденного иммунитета к ностальгии, напротив, я тоже не прочь вспомнить старые добрые времена и игры. Все гораздо проще. Дело в том, что раньше я никогда не играл в GP1. В GP2 и GP3 играл, а в GP1 – нет. Такой подход для рубрики довольно необычен, но в тоже время, как мне кажется, он может оказаться более объективным.

Славные были времена!

Игра возвращает нас к чемпионату 1991 года. Это был третий год после запрещения турбонаддува, правда, двигатели имели объем 3,5 литра. Во время этого переходного периода Honda сдавала свои позиции, оставляя лидерство Renault. Лишь фантастическое невезение Мэнселла на Williams-Renault и великое мастерство Сенны позволили McLaren-Honda выиграть тот чемпионат. Прост, по его словам, ездил на "грузовиках" Ferrari, а Пике медленно, но верно загибался в Benetton. Время от времени в борьбу включались Бергер, Патрезе и Алези. Шумахер, дебютировавший только в Spa, еще молод и неопытен. Остальные гонщики сколько-нибудь серьезной опасности не представляли. Такова вкратце ситуация при "Opposition Spread 1991 Levels". К сожалению, симулятор не обладает лицензией FIA, и, следовательно, все гонщики и конюшни выступают под вымышленными именами. Конечно, Microprose Formula 1 Grand Prix содержит возможность исправления этого досадного недостатка, а, учитывая еще и то, что раскраска болидов в целом соответствует той, что использовалась в то время (насколько можно судить по графике), то... В общем, по прошествии некоторого времени историческая истина наконец-то торжествует. Кстати, следует сказать, что в разработке игрушки принимали участие специалисты Footwork Grand Prix (ныне Arrows) и Honda UK.

MICROPROSE FORMULA 1 GRAND PRIX	
Жанр	Автосимулятор
Разработчик	Microprose
Год выпуска	1991

Графически безупречен... для своего времени

Начнем с самого слабого (на сегодняшний день) места, а именно, с графики. Конечно, современный игрок, избалованный 3D-ускорителями, может впасть в состояние глубокого шока при виде GP1. Но не надо забывать, что это 1991 год, и для той техники представленный уровень весьма и весьма не плох. Во всяком случае, McLaren можно отличить от Williams даже в зеркалах заднего вида. Есть регулировка графических настроек, например, изменение FPS или отключение текстур (весьма немногочисленных) для уменьшения загрузки процессора.

Физически развит

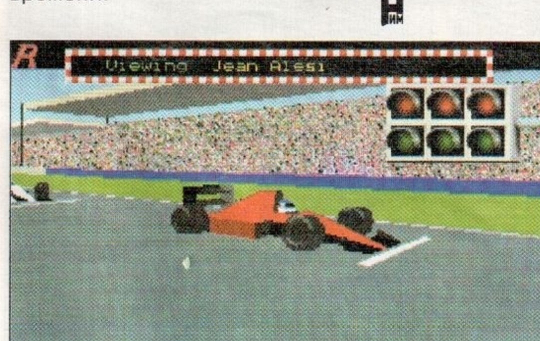
Присутствует возможность настройки аэродинамики в лице регулировок переднего и заднего антикрыльев. Настройки влияют не только на максимальную скорость/прижимную силу, но и на избыточную/недостаточную поворачиваемость. Аэродинамика эффективнее и имеет больший диапазон регулировок, чем в последующих симуляторах от Microprose. Можно также изменять баланс тормозов. Не забыты и регулировки передаточных отношений в коробке передач. В то время двигатели раскручивались от силы до 14000 об/мин, да и то не слишком охотно. Эта "задумчивость" хорошо заметна в игре. Присутствуют шесть опций помощи водителю, которые исчезают с ростом уровня сложности, коих в игре пять штук. Подвеска довольно мягкая, с достаточно большим рабочим ходом, что наглядно демонстрируют "клевки" машины при торможении. К сожалению, мы лишены возможности настраивать ее, но я думаю, этот недочет можно простить разработчикам.

Четко отражен регламент соревнований, действовавший в то время. Можно выбирать резину из четырех типов, различающихся по жесткости, также существует еще и пятый тип – резина для квалификаций с очень мягким составом. Самое главное, что погодные условия динамичны.

Болид ведет себя хорошо, наверно, даже слишком хорошо, но это оправданный реверанс в сторону играбельности. Присутствует неплохая модель повреждений в виде поломок переднего и заднего антикрыльев. Повреждения отражаются не только визуально, но и существенно изменяют поведение машины. Не реализован механизм случайных поломок, т.е. двигатели не взрываются, подвеска не ломается, тормоза не отказывают. Нельзя израсходовать полностью топливо. Соответственно, не изменяется поведение болида в зависимости от количества топлива на борту, но это последний и, пожалуй, самый серьезный недостаток описываемой игры.

Да, были игры в наше время...

Считаю, что проведенное исследование позволяет нам с полным правом отнести GP1 к славному семейству симуляторов, естественно, с поправкой на год его выхода в свет. Это достойный предок великого GP2 и пришедшего ему на смену GP3. И, как его младшие братья, является лучшим симулятором Ф1 для своего времени.



Yasma

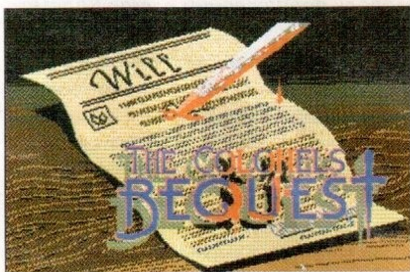
ЛАУРА

LAURA BOW: COLONEL'S BEQEST

Жанр *Adventure (третье поколение)*
Год выхода 1989

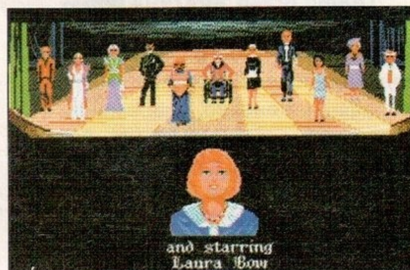
Клянусь тебе, Лаура, никогда
С таким ты совершенством
не играла.
Как роль свою ты верно поняла!
А.С. Пушкин.

Сюжет Colonel's Bequest выдержан в хороших традициях жанра "саспенс", а завязка игры весьма проста. Новый Орлеан, 1926 год. Студентка факультета журналистики Лаура Боу получает приглашение от подруги провести уик-энд вместе с ее семьей в доме дяди-полковника. За ужином тот самый дядя сообщает, что составил завещание: когда он умрет, все его немалое состояние будет поделено между членами семьи и домочадцами. Если кто-то уйдет из жизни раньше него, то причитающаяся ему доля будет автоматически поделена между остальными претендентами. Очень неосмотрительная откровенность! Сезон охоты на наследников открыт, неведомый убийца выходит на кровавую жатву.



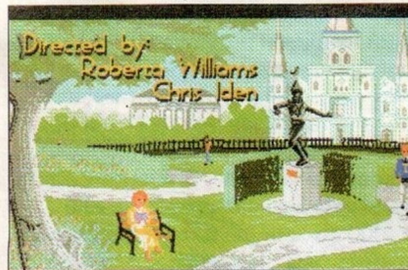
Хотя действие происходит в Америке, весь антураж, а главное – атмосфера, как будто позаимствованы из детективов Агаты Кристи. И лишь в одном знаменитая Роберта Уильямс (сценарист игры) явно опережает свою английскую коллегу: если та, как большинство англичан, была умеренна и позволяла себе запихнуть в отдельно взятую книгу одно-два, ну максимум три убийства, то Уильямс работает с подлинным размахом – к концу игры в живых остается всего несколько участников кровавого уик-энда. Труп в библиотеке, труп в музыкальной гостиной, труп в беседке, труп в сарае, труп в часовне... Особенно насмешил меня труп в ванной комнате, кстати, не чей-нибудь, а Лаурин.





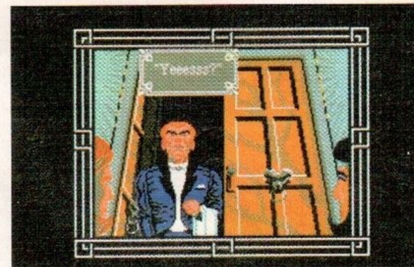
Вообще Лаура умирает в игре часто и охотно, что не типично для адвентур. Подозреваю, это сделано нарочно, чтобы у нас не было повода усомниться в своей подопечной, а то при таком обилии мертвой натуры нет-нет да и залезет в голову дрянная мыслишка: а уж не Лаура ли их всех?..

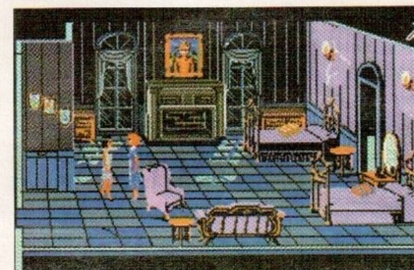
Colonel's Bequest как игра уникальна еще и тем, что в ней есть не типичная для сьерровских квестов многовариантность финала. Но достигается она не ветвлением сюжетной линии, тут принципиально иное решение. Игра рассчитана на разных игроков – от полного чайника до супервнимательного профессионала.



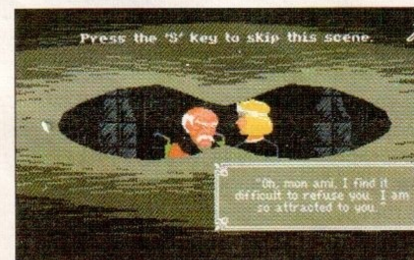
И какую концовку вы в итоге увидите, зависит только от ваших действий. Богу – Богово, а кесарю – кесарево.

Первый раз я прошла игру именно чайником и была приятно удивлена обманчивой легкостью прохождения. Свежие трупы появлялись, как грибы после дождя, равно как и новые улики в моем, то есть Лаурином, кармашке. Приученная разработчиками квестов к тому, что регулярные изменения в игровой ситуации сигнализируют о том, что все идет по плану, я тихо радовалась собственной проницательности, привычно составляла комбинации предметов и не особенно печалилась, что некоторые найденные вещички вроде бы некуда приткнуть. Ага, запутать хотят: подсовывают обманки, чтобы несчастный игрок подольше мучился, плавали – знаем.





Немножко тревожило то, что ситуация с убийствами не очень-то проясняется. Но и тут я нашла способ успокоить себя: мол, это я чего-то не понимаю, а уж героиня-то наверняка обо всем сама догадалась и в последней сцене эффектно разоблачит



злодея, как это обычно бывает. Не тут-то было! Это поистине тот случай, когда героиня становится альтер-эго игрока… Если вы в состоянии найти только самые очевидные улики, если связь между событиями ускользает от вашего разумения, нечего



ждать нечеловеческой проницательности от хотя и умной, но довольно наивной Лауры. Анна Каренина - это я. И Лаура Боу - тоже я.

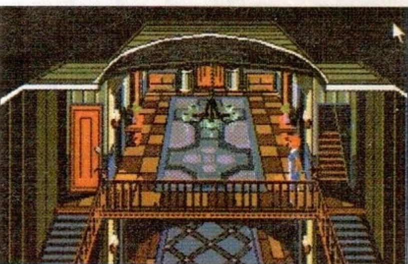
В итоге мы с Лаурой получили весьма расплывчатое объяснение всему произошедшему от второго выжившего в этой бойне персонажа, и героиня спокойно отбыла домой. В заключительном мультике мы простились с Лаурой, которая, стоя на палубе парохода, увозившего ее прочь



от злополучного поместья, элегически размышляла о том, действительно ли все было так, как ей рассказали. Но фокус в том, что и я, находясь по другую сторону монитора, тоже не была до конца уверена, что находившуюся под моим влиянием Лауру не обвел вокруг пальца настоящий преступник!

А дальше… Дальше игра сухо перечислила мои достижения и мягко намекнула на упущенные возможности, по окончании чего мне был присвоен рейтинг… Чайник! Неожиданный поворот, холодный душ за шиворот избалованного квестовика, который привык, что успешное окончание игры в виде финального ролика является главной ее целью.

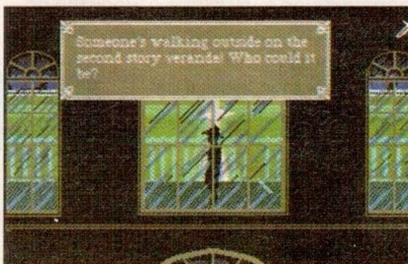
Совсем добило меня предложение… поиграть в игру еще раз, на этот раз не чайником, а кем-нибудь посмышленее. Во имя скорейшей перековки меня в новую сущность разработчики любезно приот-





крыли несколько секретов (слишком гордым их можно не читать), и я стала играть снова. В совершенно другую игру – на этот раз действительно в текстовый (хорошо, хорошо: полутекстовый) квест, который совершенно не то же самое, что квест графический. Поясню.

Играя чайником, я ограничивалась преимущественно манипуляци-



онными командами, характерными для графических квестов: OPEN, TAKE, GIVE и, конечно же, Великой и Ужасной командой USE (есть мнение, что именно она привела жанр адвентур к его нынешнему плачевному состоянию). Плюс еще активно использовала команды ASK и LOOK – просто потому, что без них никак. Для того, чтобы собрать несколько улик и вовремя обнаружить тела, этого было более чем достаточно. Для разоблачения убийцы – определенно нет. Что делать? Забыть о том,



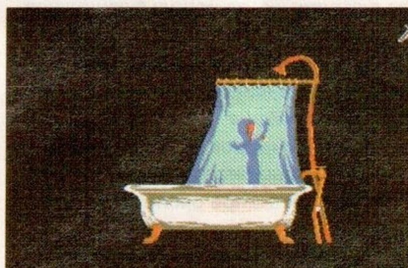
как вы играли в квесты раньше и принять новые правила. И здесь режим текстовых команд очень помогает, потому что дает гораздо более широкий простор для действий.

Оцените: в Colonel's Bequest очень пригодятся такие непривычные квестоманам нового поколения команды, как MOVE, LISTEN, SEARCH, SPY, SHOW, SMELL и т. д. Ну в каком графическом квесте персонаж может



понюхать, чем пахнет в комнате, тем более – по собственной инициативе, без понуканий и прозрачных намеков сценаристов? Обычно такие события происходят по умолчанию, а игрок узнает о них от "голоса за кадром" или из очень вовремя всплывающего окошка с текстом. А в самом конце – маленький хинт: не забудьте впечатать в окошечко жизненно важную команду SHOOT. Не USE ПИСТОЛЕТ ON УБИЙЦА, а именно SHOOT. Это здорово, это реалистично, это заставляет шевелить мозгами. Мозги скрипят, но постепенно привыкают к такому режиму работы.

Эффект не заставил себя ждать. Сколько новых улик удалось нам с Лаурой собрать, сколько любопытных сценок подсмотреть и интимных разговоров подслушать! Наградой за усердие стала совершенно другая



финальная заставка, после просмотра которой сомнения уже не мучили ни меня, ни Лауру. С чувством глубокого удовлетворения она возвращалась домой, а я – обратно, в эпоху современных квестов, гораздо более совершенных в графическом отношении, но зачастую уступающих в играбельности этой старенькой игрушке от Sierra. Впрочем, благодаря этой прославленной команде мне удалось совершить еще одно путешествие во времени и снова встретиться с Лаурой. Но об этом позже… Н



Новости

Пьяный Лев

Лиха беда - начало: 15 место уже наше!

24 мая американское издание Computer Industry Almanac (www.c-i-a.com) опубликовало на своих страницах очередные результаты ежегодных исследований в области интернетизации планеты. Впервые в число 15 стран, лидирующих по количеству пользователей Глобальной Сети, попала Россия, правда, пока лишь на почетную 15 строку.

Безусловное лидерство по-прежнему принадлежит США, располагающим 134,6 миллионами пользователей, 114,4 миллиона из которых пользуются Сетью не реже одного раза в неделю. Второе место досталось Японии с ее 33,9 миллионами вообще и 25,4 миллионами "активных". На третьем месте разместилась Германия - 19,9 миллионов и 14,9 миллионов соответственно.

России с ее 7,5 и 3 миллионами "активных" посчастливилось довольствоваться 15 местом. Этот успех был дополнительно отмечен в общем отчете. По сравнению с 1998 годом, когда в стране число использующих возможности Всемирной Сети, не превышало 1,4 миллионов человек, сегодня мы имеем пятикратный прирост - около 7,5 миллионов.

Все 15 лидеров составляют вместе 321,2 миллионов пользователей. Всего же их в мире около 413,7 миллионов.

Не обошлось и без прогнозов: на конец 2002 года в Интернет должно влиться до 673 миллионов пользователей, а под конец 2005 - более биллиона.

Computer Industry Almanac Inc.

The complete resource to the Internet, PC and workstation industries--past, present and future.

e-TRIVIA: *"The Number of Internet Users in Russia has Increased More than 5-Fold in the Last 2 Years"*

Site Index

Press Releases

- NEW! U.S. has 33% Share of Internet Users Worldwide Year-end 2000--April 2001 Click Here
- 15 Leading Countries in Number of Internet Users per Capita--October 2000 Click Here
- U.S. Tops 100 Million Internet Users--November 1999 Click Here
- North America is the Leading Region for Internet Users--August 1999 (Updated December 1999) Click H
- U.S. has Over One-Half of Internet Users at Year-end 1998--July 1999 Click Here
- Over 150 Million Internet Users Worldwide at Year-End 1998--April 1999 Click Here
- Over 364 Million PCs-In-Use Worldwide at Year-End 1998--March 1999 Click Here
- Computers-in-Use in Year 2000--November 1998 Click Here
- 300 Million Internet Users by Year 2000--September 1998 Click Here
- Internet Users per Capita by Top Countries--March 1998 Click Here
- Top 15 Countries with the Most Internet Users--January 1998 Click Here
- Top 25 Countries with the Most Computers--November 1997 Click Here
- Over 250M Internet Users by Year-End 2000--January 1997 Click Here
- U.S. Now Has 2 Computers for Every 5 People--December 1996 Click Here
- U.S. Now Has 1 Computer for Every 3 People--April 1995 Click Here
- Countries with the Most Computers Year-End 1993--July 1994 Click Here
- Countries with the Most Computers Year-End 1992--October 1993 Click Here

И еще раз об интернетизации

Компания ru-Net Holdings (www.ru-net.ru) обнародовала результаты исследования, проведенного по собственному заказу компанией F-Squared Market Research+Consulting (www.fsquaredresearch.com) и посвященного отношению людей к Интернету и возможностям его использования. Опрос проводился среди группы россиян, наиболее перспективных в качестве пользователей Интернета, - жителей крупнейших российских городов в возрасте 15-40 лет. Такой отбор не мог не повлиять на некоторую натянутость сравнительно высоких цифр: практически все опрошенные (95%) слышали о существовании сети Интернет, 40% уже имели опыт работы со Всемирной Сетью, около 75% согласились с утверждением, что заниматься Интернетом и связанной с ним деятельностью весьма перспективно, и лишь 20% опрошенных считают Интернет всего лишь развлечением для детей или пустой тратой времени и денег. Как было отмечено, в целом опрошенная аудитория относится положительно к феномену, именуемому Интернетом.

Проанализировав результаты, исследовательской компанией были выделены четыре группы: потенциальные пользователи (34% - люди, не имеющие опыта работы с Интернетом, но обладающие для этого некоторыми предпосылками); активные пользователи (28% - группа людей, имевшая хотя бы единожды контакт с Сетью на протяжении последнего месяца); "резервисты" (19% - дамы и господа, некогда использовавшие возможности Интернет, но вынужденные отказаться от данной вольности по тем или иным причинам, а также те, кто имеет реальную возможность использовать сервисы Интернет дома или на работе, но до сих пор не задействовал этот потенциал); маловероятные пользователи (19% - индивидуумы, либо вообще не знающие о существовании термина Интернет, либо знающих об оном лишь понаслышке).

Наиболее узнаваемыми в народе интернет-брэндами оказались интернет-портал Яндекс (www.yandex.ru), информационное издание НТВ.Ру (www.ntv.ru) и интернет-провайдер Ситилайн (www.cityline.ru).

ru-net Holdings

Home News | Overview | Companies | Industry | Strategy | Favorites | Analysis | Contact | Download

Press Releases | Press Coverage

Russian Investment Symposium [October 5, 2000]

ru-Net Holdings received the second tranch of investment (in Russian) [September, 2000]

EuroForum [June 20-21, 2000]

Russian Internet Forum [March 20, 2000]

Жители российских городов считают перспективной деятельность, связанную с Интернетом

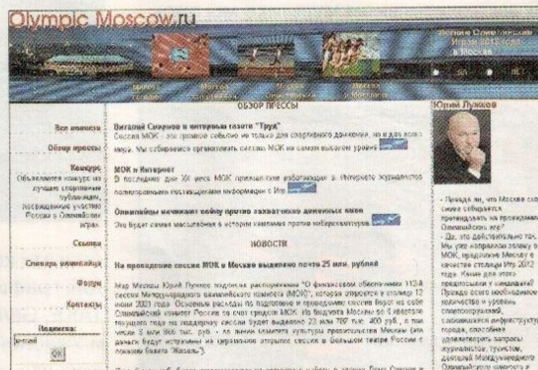
"Жители российских городов считают перспективной деятельность, связанную с Интернетом", - такой вывод был сделан в ходе опроса россиян, посвященного их отношению к Интернету и возможностям его использования.

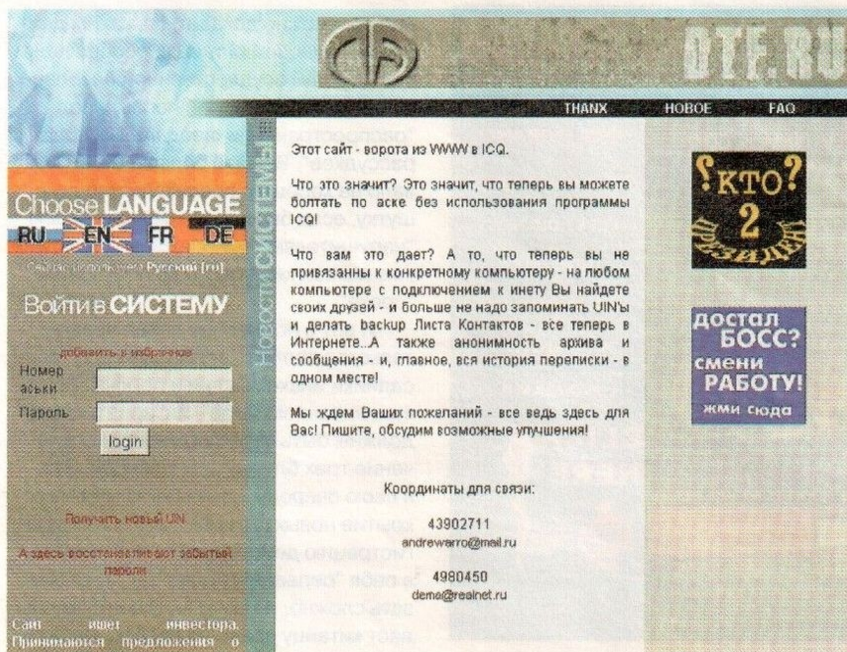
По заказу компании "Ру-Нет Холдингз" компания F-Squared Market Research+Consulting провела исследования, посвященное отношению людей к Интернету и возможностям его использования. Опрос проводился среди группы россиян, наиболее перспективных в качестве пользователей Интернета. Благодаря анализу полученных данных удалось сформировать портрет опрошенной аудитории, что, в свою очередь, позволило оценить перспективы развития российской Интернет аудитории в целом.

Опрос проводился среди людей в возрасте от 15 до 40 лет - жителей крупнейших российских городов. Результаты исследования показали, что практически все опрошенные (95 %) слышали об Интернете, а двое из пяти уже имели опыт общения со всемирной сетью. В целом, опрошенная аудитория настроена положительно по отношению к Интернету. Так, например, три четверти респондентов согласились с утверждением, что заниматься Интернетом и связанной с ним деятельностью весьма перспективно. Не более пятой части опрошенных считают Интернет всего лишь развлечением для детей или пустой тратой времени и денег.

РуНет пережил открытие олимпийского сайта

Международным Олимпийским Комитетом и правительством Москвы был создан новый спортивный ресурс, основной задачей которого является поддержание олимпийского движения. Сервер расположился по адресу www.olympicmoscow.ru и в настоящий момент обладает целым собранием разнообразных тематических материалов, среди которых можно обнаружить историю московской Олимпиады-80 и Всемирных Юношеских Игр. Привлекательным для пользователей может показаться еженедельный обзор тематической прессы, а также регулярные новости о спортивных событиях в Москве и России. Всем желающим предлагается принять участие в опросе на тему, быть ли Олимпийским Играм 2012 года в Москве, и попробовать свои силы в новом конкурсе. Ресурс полон ссылок на спортивные интернет-проекты, Олимпийский





комитет России и официальный сервер МОК. В ближайшем будущем на сайте разместится информация о ходе сессии Международного Олимпийского Комитета, намеченной в Москве на июль этого года.

"Три сестры" is dead

Печальная новость облетела весь РуНет в середине прошлого месяца: широко разрекламированный проект "Три сестры", принадлежащий компании eMax, закончил свое существование окончательно и бесповоротно. Столь резкий поворот событий объясняется уходом автора и руководителя проекта Евгения Малышева из компании eMax. Таким образом, об одном из самых интересных адресов в Интернет 3s.emax.ru, некогда имевшем по 10 тысяч посещений в день, можно смело забыть.



Фильм про компьютерщика и стриптизершу рекламируется в Сети

По сообщению агентства NewsFactor, создатели одного из самых известных малобюджетных кинопроектов последнего времени ленты "Ведьма из Блэр" вновь используют возможности сети Интернет для раскрутки своего нового проекта - киноленты в жанре "мягкого порно". "Центр мира" - так звучит название многообещающего (в скандальной интерпретации) фильма - является очередной малобюджетной лентой, рассказывающей о приключениях заядлого компьютерщика и стриптизерши, подцепленной первым во время уикэнда в Лас-Вегасе. Реклама ленты происходит на официальном сайте www.center-of-the-world.com, где посетитель имеет возможность поглазеть на порнозвезду Алишей Класс, исполнительницу главной женской роли. На сайте Алишей периодически исполняет интерактивный стриптиз, откликаясь на сексуальные желания посетителя.

Скандальная реклама фильма была запрещена в нескольких крупнейших изданиях Лос-Анджелеса и Нью-Йорка. Но это никак не сказалось на интересе к официальному сайту, разве что только в сторону увеличения.

Дистрибьютор фильма компания Artisan Entertainment пока не берется предсказывать сборы от проката, поскольку вполне понимает, что популярность в Сети еще не означает рекорды в кинотеатрах.

Aska.Ru - бесклиентная ICQ

Не так давно компания ICQ объявила о разработках новой версии одноименной программы. Вся прелесть и уникальность оной будет заключаться в том, что ее вовсе не надо устанавливать на свой компьютер, а достаточно лишь набрать в броузере адрес www.icq.com/icqwebbie, ввести логин и пароль и свободно использовать возможности интернет-пейджера посредством обычного броузера. Как оказалось, вот уже третий месяц в РуНете работает аналог этой системы по адресу www.aska.ru. Клиент выполнен в виде Java-апплета и удобен



лишь своей доступностью из любой точки земного шара. Однако о полной конфиденциальности данной системы пока говорить не приходится, даже несмотря на уверения администрации ресурса.

За чтение новостей на NakedNews принялся голый мужчина

К слову сказать, канадское новостное стриптиз-агентство www.nakednews.com существует уже более года и за это время успело притянуть к себе довольно широкий круг посетителей. Модель популяризации новостей выглядит довольно просто и в то же время с немалым эротизмом: дикторши (молодые и привлекательные девушки) в процессе прочтения довольно обыденных новостей погоды, политики, спорта и т.д. постепенно раздеваются. Но если раньше этим занимались исключительно девушки, то теперь в сервис добавился и мужчина. По заявлению руководства сайта, на этот шаг компанию подвергли многочисленные просьбы со стороны пользователей женского пола. Прослушивание претендентов, коих набралось около 200 человек, проводилось в течение нескольких недель. Полностью раздеваться на нем не требовалось, акцент делался лишь на купальный костюм. Первым голым диктором мужского пола стал Лукас Тайл, бывший финансовый консультант. Согласно заявлениям свидетелей, диктор имеет белый цвет кожи, обладает телом тренера по аэробике и лицом с рекламы одеколона. Причем во время чтения новостей мистер Тайл стриптизом никого не балует, а предстает сразу в полностью обнаженном виде.

Доступ к NakedNews по-прежнему бесплатен и осуществим в форматах Windows Media, Quick Time и Real Video. Для вызова новостей в мужском исполнении необходимо проследовать по кнопке Program II Male Edition, в женском - Program I. "Смотри, не перепутай!"

Извините, но скриншота голого красавца здесь не будет.

Китай облагает интернет-кафе новым мораторием

Согласно правительственным данным Китая, количество китайских интернет-пользователей растет достаточно быстро: с 22,5 миллионов в 1999 году до настоящего времени аудитория расширилась на 153%. И это, по мнению правительства, не есть хорошо.

Еще в ноябре прошлого года все интернет-ресурсы были подведены под крыло руководящей партии. Все новости, поставляемые в Сеть, должны проходить обязательную цензуру в Отделе Информации Государственного Совета. Авторы ресурса обязаны сохранять копирайт используемого материала, а новости не могут быть собраны и выставлены по собственному предпочтению: если ресурс изъявляет желание вести новостной раздел, ему необходимо заключить контракт с одним из государственных средств массовой информации и использовать новости исключительно этой организации.

Особое внимание уделяется сервисам онлайн общения - чатам и форумам. Ни одно частное лицо, равно как и частная организация, не имеет права открыть на своем ресурсе форум и уж тем более чат без специального разрешения министерства информационной индустрии. Владельцы ресурсов обязаны регистрировать каждого своего посетителя, а обо всех "нарушениях" докладывать в министерство. К слову, в разряд "нарушений" попадают следующие понятия: "угроза государственной безопасности", "распространение феодальных предрассудков", "угроза интересам Китая и гордости государства" и порнография с азартными играми. Наверное, не сложно догадаться, каким действием рядовой китаец способен нанести "угрозу государственной безопасности" и какой фразой попасть под "распространение феодальных предрассудков". Все это больше бы смахивало на хорошую правительственную шутку, если бы не один момент - всем "нарушителям" выносятся вполне суровые наказания, вплоть до получения "срока".

И вот с полмесяца назад правительство сделало новый шаг: все "рассадники инакомыслия и порока" (в цивилизованном мире - интернет-кафе) должны быть переформированы в течение трех ближайших месяцев. Это, в свою очередь, означает запрет на открытие новых интернет-кафе и перерегистрацию действующих. Что включает в себя "переформирование" пока сказать сложно, но вряд ли это что-то, что даст китайцу право на свободное пребывание в Глобальной Сети. Страшно, наверное, жить в Китае...

Кого привлекают поисковые машины и рейтинги

В рамках проекта "Глобальная статистика" компанией SpyLOG (www.spylog.ru) были обнародованы результаты нового исследования, целью которого было выявить наиболее действенные способы перемещения российского пользователя в Глобальной Сети.

Согласно результатам исследования, в общем объеме трафика в РуНете лишь 10% всех совершаемых переходов приходится на долю навигационных сервисов - поисковых машин, рейтингов и каталогов. Даже в Топ500 наиболее посещаемых ресурсов эта доля еще меньше - 7,5%. Существенно больший объем приносят такие источники, как ссылки на сайтах, рекламные баннеры, переход по закладкам; особую нишу занимает обычный набор в адресной строке - type-in трафик.

В то же время, по уверению SpyLOG, роль навигационных сервисов не стоит недооценивать, так как именно они привлекают не только большую, но и именно целевую аудиторию.

Был сделан акцент на том факте, что в настоящий момент поисковики уже не только являются лидерами среди навигационных сервисов, но и продолжают увеличивать свою долю. Если существующие тенденции сохранятся, то уже к концу этого года поисковые системы будут наиболее посещаемым ресурсам давать в 2 раза больше переходов, чем рейтинги и каталоги вместе взятые. При этом особенно быстро сокращается роль рейтингов как трафикогенераторов: только за 2 месяца их доля сократилась на одну десятую.

НИМ

Распределение переходов с навигационных сервисов.
Данные по 500 наиболее посещаемым ресурсам Рунета.

	январь	февраль	март	конец 2001 г. (прогноз)
поисковые системы	52%	54%	56%	65-70%
рейтинги	36%	35%	33%	20-25%
каталоги	12%	11%	11%	ок. 10%

На случай, если любимый сервер “в дауне”

Пьяный Лев

По прошествию n-ого количества честно просиженного времени в Глобальной Сети у каждого потенциального интернетчика, как правило, появляется некое увлечение, со временем перерастающее в основную цель пребывания в виртуальном мире. У кого-то возникает страстная любовь к определенному www-чату или программе моментального интернет-пэйджинга icq, некоторых может затянуть музыка в скандальном аудио-формате mp3 и система по его полулегальному обмену Napster. Безвылазные интернет-сутки способны обеспечить несравненные игрушки вроде Counter Strike, Diablo II и, конечно же, Ultima Online. Да и мало ли что еще способно затянуть в Интернет по-настоящему. Словом, у каждого свои пристрастия, которые, как это ни печально, иногда что называется “подводят” вследствие временной недосягаемости. Причиной тому может послужить, скажем, временные технические работы, проводимые на сервере, полное его, сервера, “падение” или банальный час-пик, в том случае, когда желающих несколько больше, чем может позволить себе серверная машина. В голове возникает законный вопрос – куда убить время? Как альтернативу вам предлагается одарить вниманием несколько онлайн-игрушек, специально призванных занимать ваше излишнее время. Подавляющее большинство распространяемых в Сети игрушек и анимационных роликов выполняется с использованием flash и shockwave технологий, для просмотра которых вам будет необходимо установить ровно два плагина. В большинстве случаев установка оных предлагается автоматически перед началом просмотра любого сервиса в данных форматах, на случай если этого не произошло, рекомендую проследовать по следующим адресам: www.macromedia.com, www.shockwave.com.

Кладовые флеш-анимации

Начнем с обзора наиболее полных собраний онлайн-игрушек.

www.shockwave.com – безусловный лидер среди развлекательных изданий. Здесь можно не только поиграть в чью-либо персональную разработку, но и опробовать на деле онлайн-версии классических игрушек, которые когда-то описывались в нашем журнале.

www.flashpark.al.ru – очень хорошая подборка игр и анимационных роликов по жанрам: action, detective, triller, holiday и даже забавная erotic.

http://og.kulichki.net/flash.html – рейтинговая подборка лучших онлайн-игр, построенных на технологии flash, на “куличках”.

www.fgame.al.ru – тоже весьма неплохой сайт. Выбор игрушек приличен, по жанровой принадлежности лидирует аркада, но графика большинства роликов, скажем прямо, хромает.

Далее вашему вниманию предлагается подборка наиболее интересных на наш взгляд онлайн проживающих игрушек.



Deer Hunter – охота на оленей онлайн

http://www.shockwave.com/bin/shockwave/content/content.jsp?id=deerhunter

Действительно красивый и увлекательный охотничий имитатор, офлайновая версия которого уже, наверное, и забылась. Отслеживаем по свежим “следам” возможное расположение оленя на карте, занимаем позицию и, вооружившись ружьем и биноклем, скрупулезно ожидаем животное. В качестве приманки используем имитацию треска оленьих рогов. Наиболее рентабельным в данной игрушке будет использование верного охотничьего правила – “семь раз прицелься – один выстрели”, потому как промахов олень не прощает и убегает далеко в лесные дебри.

Real Pool – любителям бильярда рекомендуется

http://www.shockwave.com/bin/shockwave/content/content.jsp?id=realpool

Вторая онлайн-версия довольно известного качественного имитатора игры в бильярд. Можно играть одному или вдвоем, перед игрой предоставляется на выбор около двух десятков довольно забавных людских рожиц. Управление с мышки, для удобного расчета удара рекомендуется подобрать хорошо скользящий коврик. Больше и сказать нечего, бильярд он и есть бильярд.

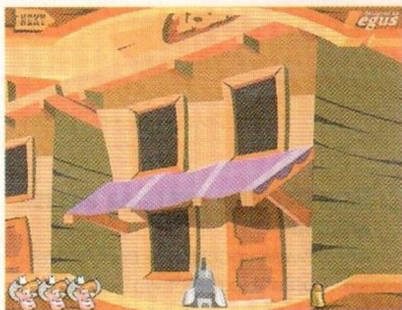
Подводный отморозок – бедный, бедный Ди Каприо, но мне тебя не жаль

http://www.unicode.kz/batchua/sea/

Типичный представитель жанра “успей и исхитрись попасть”. Плаваем на подводной лодке и пускаем ракеты в различных подводных животных. Рекламка данного детища гласит: “Игра изобилует сценами насилия, жестокости и технозоофилии (вот термин-то придумали, надо будет запомнить :) – прим. автора), поэтому убедительная просьба лицам, не достигшим 21 года, воздержаться от просмотра”. Ложь, скажу я вам, натуральнейшая. Ну кого сегодня можно напугать тонущим Ди Каприо? А подстреленным так тем более. К слову об убийстве Ди Каприо, действительно не рекомендую, чревато прослушиванием отрывка из саундтрека к “Титанику” в исполнении Селин Дион, наинуднейшая вещь, хотя если полностью отключить саунд, то можно и подстрелить.

Western – утомляя ностальгию

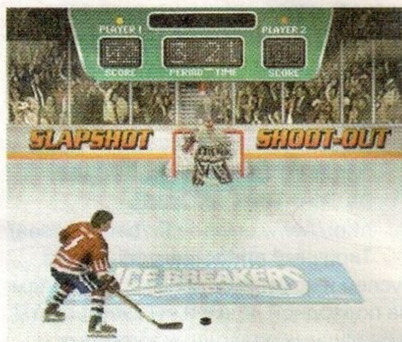
http://www.legus.ru/Games/Western.html



Эх, как ты там на верхней полке, моя пыльная Dendy?.. Помните, как было раньше здорово метить из приставочного пистолета по экрану телевизора, покорно выполняющего роль цветного монитора? Как сейчас помню, беспрецедентными хитами тех лет являлись две до умопомрачения популярные стрелялки – уточки и Дикий Запад. С собратом второго с затасканным названием Western нам предлагает провести время российская дизайн-студия Legus. Как и прежде, на выбор дается несколько боевых площадок в виде ковбойских баров и прочих деревянных домиков. Подлые гангстеры высовываются из окон, входных дверей и бочек, время от времени подставляя заложников. Расстреливать, без сомнения, можно только истинных бандитов, дверные ставни, форточки и прочий хлам, не забывая при этом вовремя перезаряжать барабан своего блестящего револьвера.

Slapshot shoot-out – хоккей в важнейшей стадии

http://www.igroman.ru/new/3/

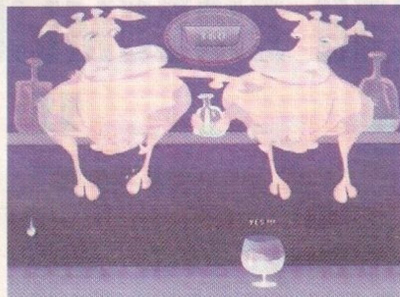


Тренируемся забрасывать шайбу в ворота. Можно состязаться вдвоем. Перед игрой рекомендуется почитать инструкции, а то тренироваться будете дольше, чем надо. Управление - мышиное, что несколько не удобно. Хотя, в принципе, неплохая штуковина.

Miss Pump – увеличиваем молочные надои

http://flashpark.al.ru/home/works/droper.html

Две лысые коровы производят акт, не побоюсь этого слова, самонадоя, извергая капли, надо понимать, молока. А вы, значит, начальник агрофермы с хрустальным бокалом вместо пола-



гающегося алюминиевого ведра (ну, правильно, в первый раз ведь, неопытный), решивший собственноручно (?) увеличить надои. Цель – собрать максимальное количество натурального коровьего молока. За одну светло-синенькую капельку зарабатывается 10 поинтов, за серую (по всей видимости, испорченное молоко) –20. А еще время от времени вторая, постоянно облизывающаяся корова выпускает из зеленого бутылька (интересно, что это?) соответственно ярко-зеленую каплю. Ловить крайне не рекомендуется, вычитают 50 поинтов.

The story of Kid Napster – спасаем цифровой формат

http://www.zthing.com/zthings/zthingnapster2.exe



Кавер-версия исторических событий о борьбе западных музыкальных исполнителей с системой обмена цифровыми аудио-файлами Napster. Действующие лица: поп-металлист Джеймс Хэтфилд в роли The Evil Schmetallica, рэппер Доктор Дре в роли Dr. Dreck. Цель – за 43 секунды транспортировать как можно больше mp3 файлов от одного компьютера к другому, обойдя стороной поющих и играющих исполнителей. Игрушка утомительна и бесконечна, как и сама история горе-Napster'а.

Pink Elephants – злобные мыши на тропе войны

http://dasug.boom.ru/elephants_game.htm

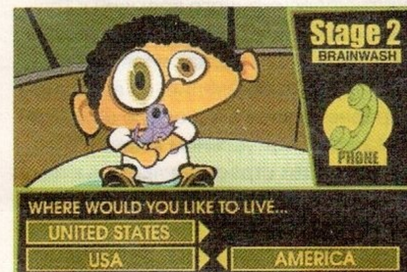
Не правда, что слоны боятся маленьких мышей. В этой игре мы играем аккурат за мышку и топтать нас будут, что называется, будь здоров. Наша же цель - поймать с помощью сети



одного из бегущего стада слонов. Если сеть пролетает мимо и падает, ее приходится поднимать. Действительно красивым здесь является разве что только нежная графика, хотя, спорить не буду, игра забавна.

Deportation – где же она, Родина?

http://www.killfrog.com/00/deport.html



▲ Редкостный симпатяга, не правда ли?

Довольно забавная вещица и играть в нее нам предстоит поэтапно: сначала нам предоставляется возможность выловить в реке тонущего малыша, не понятного в национальном вопросе происхождения, причем вылавливать мы его будем именно на удочку, а уж на какую приманку – тут вы думайте сами. Далее нам необходимо правильно подобрать страну его возможного проживания. И вот тут начинаются заморочки, впрочем, играйте и вы все увидите сами. Детективный жанр игры дополнен садистско-юморным уклоном, местами весело, а вот местами жалко.

Shoot the Rabbit – Кролик-терминатор

http://www.idiotzoo.com/games/bunny.html

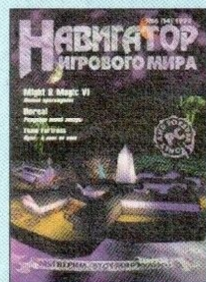
Мы в лесу и ведем беспощадную охоту на кроликов, шустро выглядывающих из кустов и ветвей деревьев. За убийство начисляется от 10 до 12 поинтов в зависимости от расстояния, на котором выглянул незатейливый кролик. Вся изюминка игры заключена в концовке: один из подстреленных кроликов оказывается настоящим терминатором с огромной пушкой, извлекаемой из-за спины, и тут действующие лица меняются ролями. В игре замечен забавный баг: при максимально скоростном нажатии клавиши огня (в моем случае – левая кнопка мышки) с одного взятого на мушку кролика можно с легкостью надрать 300 и более поинтов. Резюме: смешно, красочная мультипликация, здорово развивает реакцию, если не мухлевать.

Вот и подошел к своему логическому завершению наш сегодняшний обзор. Теперь у вас имеется достойная альтернатива получения удовольствия в онлайне, так что дерзайте. Только не забудьте хорошенько почистить мышь перед игрой, не помешает.

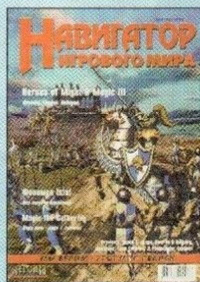
Уважаемые читатели!

Вы можете приобрести издания, представленные на этой странице

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА


№ 6'98 - 20 руб.


№ 2'99 - 20 руб. № 2'99 + CD - 32 руб.


№ 3'99 - 20 руб. № 3'99 + CD - 32 руб.


№ 4'99 - 20 руб.


№ 5'99 - 20 руб. № 5'99 + CD - 32руб.

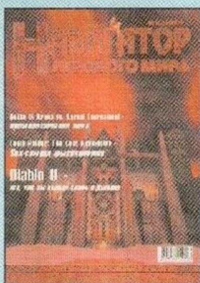

№ 6'99 - 20 руб.


№ 7-8'99 - 20 руб.

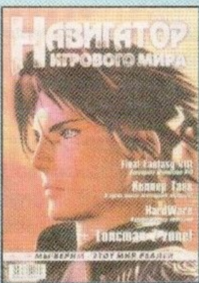

№ 9'99 - 20 руб.


№ 10'99 - 20 руб.


№ 11'99 - 20руб.


№ 12'99 - 30 руб.


№ 1'2000-30руб.

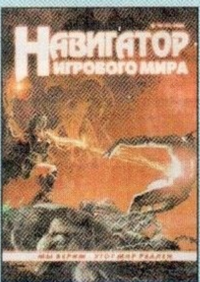

№ 2'2000 - 30руб. № 2'2000 + CD - 42р.


№ 3'2000 - 30руб. № 3'2000 + CD - 42 р.


№ 4'2000 - 30 руб. № 4'2000 + CD - 42р.


№ 6-7'2000 - 30 руб.


№ 9'2000 - 30 руб. №9'2000 + CD - 42р.

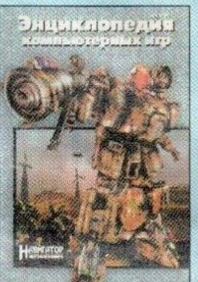

№ 10'2000 - 30 руб. № 5'2000 + CD - 42р.


№ 11'2000 - 30 руб. № 5'2000 + CD - 42р.

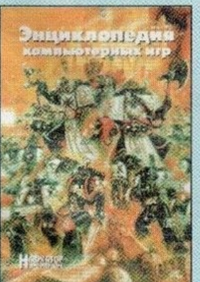

№ 12'2000 - 30 руб. № 5'2000 + CD - 42р.


№ 1'2001 - 30 руб. № 5'2000 + CD - 42р.

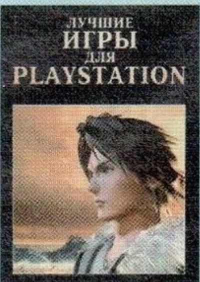

20 руб.



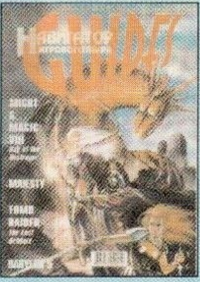
35 руб.



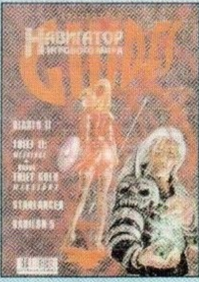
35 руб.



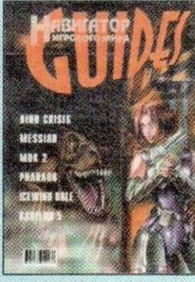
35 руб.



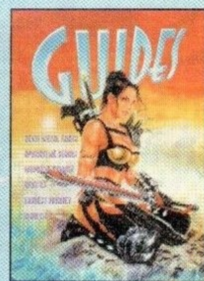
№ 1'2000 - 30 руб.



№ 2'2000 - 30 руб.



№ 3'2000 - 30 руб.



№ 4'2000 - 30 руб.

Для покупки нужно сделать заказ:
- по почте, отправив письмо по адресу: ***123182, Москва-182, а/я 2***
- или по электронной почте ***navigat@aha.ru***.

В заказе укажите:
- требуемые издания
- почтовый индекс и адрес, по которому их нужно отослать
- фамилию, имя и отчество получателя
- общую сумму заказа.

Доставка осуществляется по почте, наложенным платежом.

Старые выпуски журнала можно купить в магазине **a2000** *т.:194-32-06*

Журналы можно заказать на нашем сайте, в разделе "Сетевой магазин"







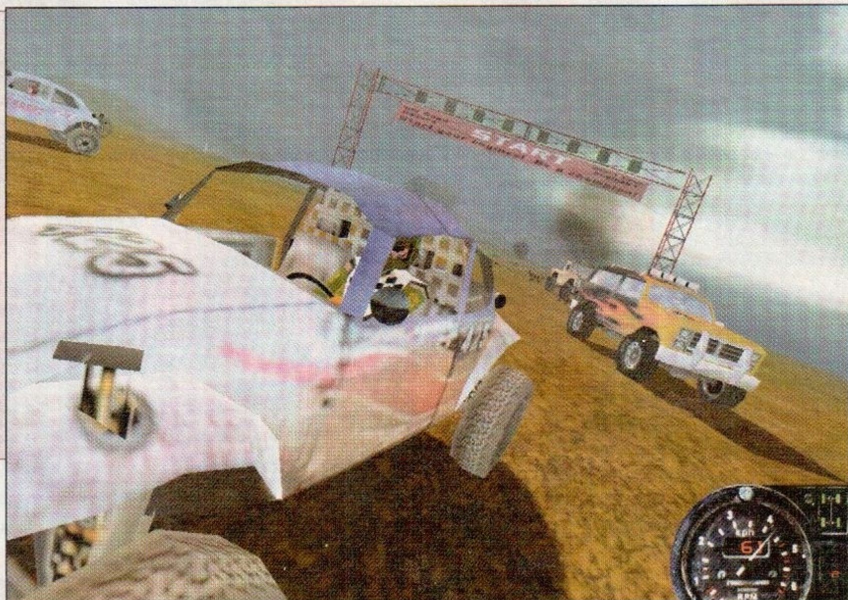
Улица народного ополчения

Ул. Маршала Бирюзова

CHEATS

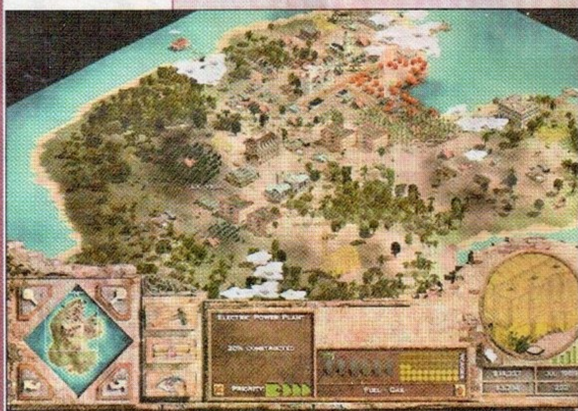
Insane

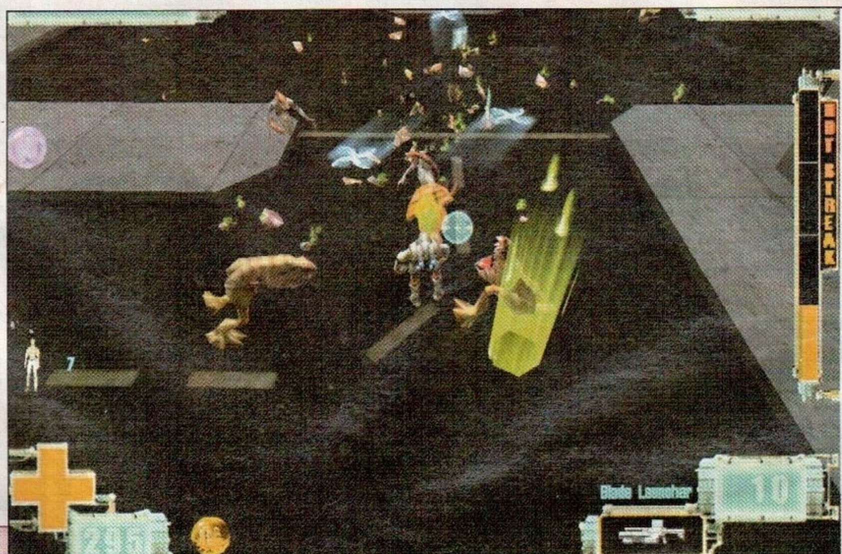
Вводите следующие коды в Главном Меню (Main Menu):
GOKARTZ - сделать машинам маленькие колеса.
BIGFOOTZ - сделать машинам большие колеса.
BIGHEADZ - у водителей головы становятся гигантскими.
BOXERZ - у водителей ноги и головы вырастают до огромных размеров.
INEEDMORECARS - получить доступ ко всему, кроме генераторов.



Tropico

Читы вводятся при нажатой кнопке CTRL:
pesos - получить $20,000;
contento - увеличить параметр "Happiness" на 10.





X-Com: Enforcer

Нажмите ~, чтобы войти в консоль, и вводите следующие коды:
xgod - режим Бога;
xfly - режим полета;
xghost - прохождение через стены;
allammo - получить много патронов;
killpawns - уничтожить всех врагов;
setjumpz # - установить высоту прыжка (500 = нормальный);
setspeed # - установить скорость (2 = нормальная);

В папке System, которая находится в корневом каталоге игры можно отредактировать файл USER.INI на предмет получения различных вещей. В конце файла, в секции [XMenu.NewCharacterWindow], есть строка, в которой содержится информация об игроке. Если ее отредактировать, как указано ниже, игра начнется с максимальным здоровьем, оружием, возможностями, power-up'ами и всеми доступными скинами:

SavedEnforcers[0]=(Name="Player",Difficulty=1,CurrMap=0,MaxHealth=400,
speed=1.000000,Targeting=0.000000,RepairRate=3.000000,Ammo=2.000000,
Jump=2.000000,ResearchPoints=9999,WeaponUpgrades[0]=4,
WeaponUpgrades[1]=4,WeaponUpgrades[2]=4,WeaponUpgrades[3]=4,
WeaponUpgrades[4]=4,WeaponUpgrades[5]=4,WeaponUpgrades[6]=4,
WeaponUpgrades[7]=4,WeaponUpgrades[8]=4,WeaponUpgrades[9]=4,
WeaponUpgrades[10]=4,WeaponUpgrades[11]=4,WeaponUpgrades[12]=4,
WeaponUpgrades[13]=4,WeaponUpgrades[14]=4,WeaponUpgrades[15]=4,
WeaponUpgrades[16]=4,WeaponUpgrades[17]=4,WeaponUpgrades[18]=4,
WeaponUpgrades[19]=4,WeaponUpgrades[20]=4,WeaponUpgrades[21]=4,
WeaponUpgrades[22]=4,WeaponUpgrades[23]=4,WeaponUpgrades[24]=4,
WeaponUpgrades[25]=4,WeaponUpgrades[26]=4,WeaponUpgrades[27]=4,
WeaponUpgrades[28]=4,WeaponUpgrades[29]=4,FinishedGame=1,
XBaseSkinName="EnforcerTrooperBaseSkins.BlueDemon")

Внимание: все приведенные выше строки - одна длинная строка.

Изменяя значение "CurrMap=", можно выбрать любую из 40 карт в игре.

Проклятые Земли / Evil Islands

Для использования большинства читерских команд в игре есть скрипт.

Чтобы скрипт стал доступен, в консоли (вызывается тильдой "~") введите команду "thingamabob". Далее все скриптовые команды начинаются с "@" (без кавычек). Посмотреть список этих команд можно в файле game.exe: найдите там слово "IsUnitBlocked", после него и начинается список всех процедур и функций скрипта. Первым параметром большинства процедур является номер игрока, например, 0. Для того чтобы узнать название предмета, нужно посмотреть файл database*.res в каталоге RES или файлы карт. Имена монстров и NPC можно посмотреть там же.

Примеры команд:

@giveitem(0,"UniqueGipatHadagan Plate.Adamantium[regeneration{ic;e2;e2;e2}]") - в квадратных скобках заклинание, в фигурных - руны.

@godmode(0,1) - бессмертие.

Для выполнения вызова процедуры в консоли следует воспользоваться командой @.

Процедуры изменения параметров юнита (использовать эти команды нужно, когда ваш персонаж находится не в магазине):

GiveDexterity (objUnit, flAmount) - добавляет юниту (переменная "objUnit") количество (задается переменной "flAmount") единиц ловкости.

Далее по тексту при описании команды в скобках будет указываться переменная, которая является данным юнитом, предметом или значением.

GiveIntelligence (objUnit, flAmount) - добавляет юниту (objUnit) количество (flAmount) единиц разума.

GiveSkill (objUnit, strSkill, flAmount) - добавляет юниту (objUnit) количество (flAmount) единиц в навыке (strSkill).

Возможные значения переменной "strSkill":

melee - ближний бой;
archery – стрельба;
science - ловкость рук;
elemental - магия стихий;
sense - магия чувств;
astral - магия астрала.

GiveStrength (objUnit, flAmount) - добавляет юниту "objUnit" количество "flAmount" единиц силы.

GodMode (0, nMode) - переключает режим "бога" для лидера команды - игрока-человека.

Возможные значения переменной "nMode":

0 - отключить режим "бога";
1 - лидер не уничтожим, при беге мана не расходуется;
2 - лидер не уничтожим, при беге мана не расходуется, все противники убиваются с одного удара.

Дополнительные процедуры воздействия:

AddMob (strMob) - загружает .mob-файл "strMob" из подкаталога MAPS. Имя файла указывается с расширением. В этих файлах, в частности, задаются юниты и их позиции на карте. При загрузке файла юниты появляются на карте. Именно таким образом в "ПЗ" реализуются засады, например, засада у главных ворот на сингл-карте "Портал".

CastSpellPoint (strSpell, x1, y1, x2, y2) - применяет спелл (strSpell) из точки (x1,y1) в точку (x2,y2). В данной процедуре могут использоваться только спеллы, действующие на область.

CastSpellUnit (strSpell, x, y, objUnit) - применяет спелл (strSpell) из точки (x,y) на юнит (objUnit). В данной процедуре могут использоваться спеллы, действующие как на область, так и на цель.

InflictDamage (objUnit, flAmount) - наносит юниту (objUnit) повреждения в определенное количество (flAmount) единиц. При этом учитываются показатели брони юнита и наложенные на него защиты.

KillUnit (objUnit) - убивает юнит (objUnit).

RemoveUnitFromServer (objUnit) - удаляет юнит (objUnit) с сервера. Эту процедуру не следует путать с консольными командами ban и kick: при применении команды "RemoveUnitFromServer ()" для юнита игрока-человека исчезнет лишь юнит, но сам игрок останется подключенным к серверу - довольно забавная ситуация.

Процедуры AI:

SetDiplomacy (nPlayerA, nPlayerB, flDiplomacy) - изменяет дипломатию: кем является один игрок (nPlayerB) для другого игрока (nPlayerA).

Возможные значения переменной "flDiplomacy":

1 – союзник;
0 – нейтрал;
-1 – враг.

Пример: SetDiplomacy(0, SetPlayer (objUnit, nPlayer) - объявляет юнит (objUnit) принадлежащим игроку (nPlayer).

Процедуры управления областями:

AddRoundToArea (idArea, x, y, rad) - добавляет к области (idArea) круг радиуса (rad) с центром в точке (x,y).

DeleteArea (idArea) - удаляет область (idArea).

Процедуры динамического задания целей квеста:

QFinish () - завершает текущее перечисление целей.

QuestComplete (nPlayer, strQuestName) - заявляет квест (strQuestName) выполненным (это не отражается в окнах квестов), см. *.mq .

QObjGetItem (idItem) - добавляет цель: получение предмета (idItem).

QObjUse (strObject, bfState) - добавляет цель: перевести "рычаг" (strObject) в определенное состояние (bfState).

Пример: QObjUse("GetObject(44456)",1) - включить "рычаг" с идентификатором 44456.

QObjSeeUnit (strUnitName) - добавляет цель: увидеть юнит с определенным именем (strUnitName).

Пример: QObjSeeUnit("GetObject(4517)") - увидеть юнит с идентификатором 4517.

QObjArea (idArea) - добавляет цель: попасть в область с идентификатором, переменной "idArea".

QStart (strQuestName) - начинает перечисление целей для квеста (strQuestName).

Генерация предметов и заклинаний:

EraseQuestItem (0, idQItem) - убирает из обоза игрока, квестовый предмет с кодом (idQItem).

FixItems () - чинит все предметы в обозе и на юнитах команды игрока-человека.

GiveItem (0, strItem) - помещает в обоз предмет, описываемый строкой (strItem).

GiveMoney (0, flAmount) - дает игроку (flAmount) денег. См. также команду "give".

GiveQuestItem (0, strQItem) - дает игроку квестовый предмет с именем (strQItem). Список квестовых предметов вы можете увидеть здесь. См. также команду "EraseQuestItem()".

Некоторые консольные команды, не относящиеся к скрипту (их нужно вводить также после команды "thingamabob"):

help - показывает варианты консольных команд;

fps 0 или fps 1 - показывает FPS;

give 0 money 1000000 - при наборе на экране выбора карты или экипировки героя добавит 1000000 золота;

give 0 exp 1000000 - то же самое, но с опытом. Доступно после достижения первой деревни;

lootall - помещает все предметы, лежащие на карте в ваш инвентарь;

exit - выход из игры.



Resident Evil 3

Данный чит можно использовать в игре за Карлоса. Это так называемый Hex-code. То есть для того, чтобы его осуществить, нужно отредактировать файл bu00.sav в шестнадцатеричном редакторе. Например, из DOS Navigator'a. В файле bu00.sav найдите строки:

С 02400 по 02410 - соответствуют амуниции;

С 024A0 по 024C0 - соответствуют ящику.

Чтобы получить оружие с 255 патронами, нужно изменить значения на:

02FF - для handgun SIGPRO
03FF - для handgun M29F
04FF - для shotgun
05FF - для magnum
06FF - для grenade launcher
10FF - для gun BENELLI
11FF - для handgun SIGPRO universal
12FF - для handgun M29F universal
13FF - для gun BENELLI universal
14FF - для mine gun
0AFF - для rocket launcher
0BFF - для machine gun
0CFF - для mine gun
0DFF - для handgun EAGLE 6.0
0EFF - для M-16
0FFF - для M-16 (auto)

Majesty: The Northern Expansion

Нажмите ENTER и вводите следующие коды:

VICTORY IS MINE – победить;
I'M A LOSER BABY – проиграть;
CHEEZY TOWERS - возможность использовать заклинания в любом месте;
RESTORATION - здоровье до максимума у всех вашей команде;
REVELATION - возможность видеть всю карту;
FILL THIS BAG - получить 10000 золота;
NOW YOU DIE - смерть врага;
GIVE ME POWER - возможность использовать все заклинания;
BUILD ANYTHING - возможность строить все, что угодно;
FRAME IT - посмотреть FPS.

Summoner

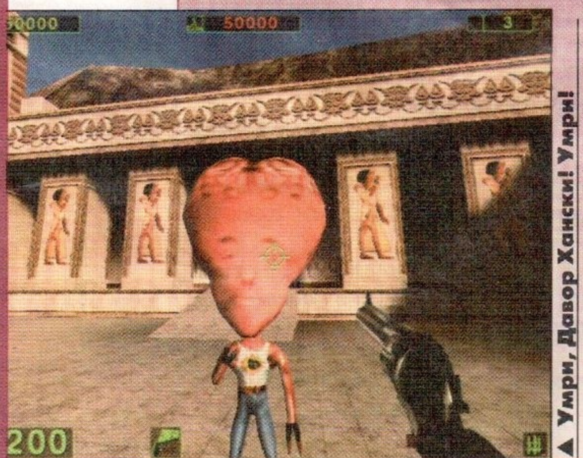
После произнесения заклинания войдите в инвентарное меню. Заклинание подействует сразу, как только вы вернетесь в игру. Этот трюк можно использовать, если осуществление заклинания требуется немедленно.



Moon Project

Во время игры нажмите ENTER и вводите следующие коды:

Cheater 1 - включить режим читов;
MyBrainIsFaster 1 - быстрая разработка всего;
Limit_Up # - увеличить число юнитов до # ;
MoneyForNothing # - увеличить количество денег до #;
ByeBye - проиграть сценарий;
Shower - сделать Lightning Rain;
beautifulmoon 1 - увидеть всю карту;
hotground – мины;
GoHome! - уничтожает выбранную постройку (вашу);
Smash - уничтожает выбранную постройку (вражескую);
JudgementDay - уничтожает всех врагов в поле зрения;
ScienceForNothing - бесплатные разработки;
HereYouAre! - показать всех врагов в пределах экрана;
Moonlight - убирать Туман Войны;
NobelPrize - возможность разрабатывать все, что угодно;
Tromaville - нанести повреждения всем врагам в поле зрения;
IDKFA - никому ничего не напоминает :) ?



▲ Умри, Давор Хански! Умри!

Головастики!

Константин Подстрешный

То, что у Croteam с юмором все в порядке, никаких сомнений не вызывает. Их последнее творение, а по совместительству и хит сезона - Serious Sam расценивать иначе как веселую шутку (с отличной графикой и геймплеем) трудно. И уж совсем не удивителен тот факт, что в игре есть несколько крайне забавных Easter Eggs. Одно из яиц спрятано на самом первом уровне. Начните заново игру, телепортировавшийся в прошлое Сэм стоит посередине металлической площадки. Развернитесь на 180 градусов (лицом к пустыне) спрыгните с правой стороны пандуса. На стене есть небольшая каменная плита (такая же дверь есть и с левой стороны храма, но ее она не открывается), как только вы подойдете к ней, появится надпись "Mega secret has been found! Fans have been freed!". Плита отодвинется, и из-за нее выбегут весьма головастые художники и программисты Croteam.

P.S. Они так забавно умирают...

Z-ZONE



Иногда они возвращаются

Игра-симулятор жизни фермера

(По мотивам одноименной русской народной сказки)

РЕПКА!

Жанр *Квест-RTS с элементами RPG*
(А попросту говоря, замечательная игрушка в жанре постановки.)
Разработчик *Alkan-Ali@mail.ru*
Убедительная просьба автора этого произведения связаться с редакцией журнала

Вступительная часть

Основные действующие лица

1. Дедка
2. Бабка
3. Внучка
4. Жучка
5. Кошка
6. Мышка
7. Репка (много репки)
8. Ненавязчиво доброжелательные соседи
9. Прочие NPC

Сюда можно добавить сгенерированного мутанта, который будет присутствовать всю игру. Но! Только в народном NPC-воображении как плод суеверий. Зато вы сами сможете его сгенерировать, выбрать тип и параметры. Чем больше его будут бояться, тем страшнее он станет. Все, как в классических RPG. Среди прочих NPC уже заявлены такие культовые личности, как вездесущий Знахарь, всяких дел Кузнец, продвинутый Пасечник, обычный Мельник для баланса и всегда готовый Солдат. Все со своей половиной и питомцами, правда, разными.

Действия разворачиваются

1. В поле
2. В селе
3. На частном дворе
4. В общем, везде.

Родина событий - страна сказочная, а вместе с нею сказочные природные условия (все в реальном времени). Условия - ни в сказке сказать, ни пером описать, но пищу дают богатую для местных предсказателей погоды. Чего только одни народные приметы стоят.

Основные ключевые точки развития сюжета

1. Посадил Дедка репку
2. Выросла репка
3. Пошел Дедка (репку рвать)
4. Тянет-потянет
5. Позвал Дедка ...
6. И так все время, пока не обеспечит себя репой на целую зиму

Впрочем, возможны различные отклонения при событиях типа "Дедка не долго думал". В отличие от первоисточника, зацикливаться на одной репе мы не намерены. Не репой единой.

Главный герой

Главным персонажем является Дедка. Но Бабка, в силу своей природы, всегда будет оспаривать право на власть в семье. Так что держитесь - множество сказочных забот вам обеспечено.

Элементы квеста

Игра задумана как квестовик по внешнему оформлению и содержанию (ближайший аналог WET, для тех, кто знает эту игрушку). С самого начала игры придется столкнуться со множеством различных задач-квестов (ну, например, поиск поля для посадки репки, а потом (на этом же поле) поиск самой репки, которая выросла ого-го). Особенно достанется Дедке. Все, буквально все стараются послать нашего Дедку на выполнение очередного квеста. Сюжет полностью не линеен, вплоть до того, что похож не на жизнь, а на самую настоящую сказку, правда, не про репку, а совсем другую. Квестов предусматривается великое множество. Временами противоречивых и попросту не совместимых между собой, как не совместимы бывают порою бурячиха и пчелы. Выполнять многие не обязательно, а временами попросту вредно. Самое первое задание Дедка получает сразу же в начале игры от своей старухи.

Элементы RTS

Игра проходит в режиме реального времени, со сменой дня и ночи, криками петуха по утрам. Бабки на постой, и Дедки, когда будет невмоготу от Бабки. Все мысли, действия, и желания героев обусловлены временем суток. Все, как в реальной жизни: пьяные песни по ночам, хроническое желание спать по утрам, обед - время святое, завтрак, ужин, полдник и перекур тоже. Ведут себя герои в своем игровом времени так же, как мы в своем, - по-человечески. Параллельно игровому времени. Дедкой будет вестись летопись времен "Житие Мое". Очень полезная штука для тех, кого начнет интересовать история и свидетельства очевидцев. Сама битва за урожай также в режиме реального времени. Сразу хочу предупредить, это будет вам не Total Annihilation, поскольку в игре реализована оригинальная концепция сюжета "Позвал Дедка". Популярная и модная концепция "Послал Дедка" попросту не совместима с первоисточником. Но, несмотря на это, для тех, кому еще нет 16, будет предусмотрена опция "Авто-битва". Это связано с тем, что самым распространенным оружием, по всей видимости, будут колоритные народные ругательства магической силы (способные мертвого в гробу перевернуть), адаптированные специально для "культурного" пользователя. Эффект вы увидите и почувствуете. Битва на интеллектуальном уровне, так сказать.

Элементы RPG

Каждый персонаж имеет ряд показателей, которые влияют на возможности героя, а в целом - на развитие сюжета. С опытом эти показатели растут, раскрывая новые возможности героя. К примеру, посадил Дедка репку, набрался опыта и тут уже додумался посадить не одну, а целых две. Итак, первый важный показатель - это интеллект.

Интеллект

- **Дедка.** В начале игры интеллект Дедки равен 1 репке. Это означает, что Дедка способен додуматься посадить только одну репку. Разумеется, с опытом Дедка значительно поумнеет, интеллект других персонажей также измеряется в репках. Но поскольку качественное значение Дедки и, к примеру, кошки сравнивать нельзя, то и у каждого героя этот показатель отображает свою специфическую функцию.
- **Бабка.** В начале игры интеллект Бабки равен 1 репке. У Бабки этот показатель отражает способность Бабки повлиять на решения Дедки в ту или иную сторону. Решил Дедка посадить репку, а Бабка ему посоветовала (впрочем, Бабка способна и не злоупотреблять своим влиянием).
- **Внучка.** В начале игры интеллект Внучки также равен 1 репке. Показатель отображает количество репок, на которые у Внучки хватит терпения, чтобы помочь Дедушке и Бабушке по хозяйству.
- **Жучка. Кошка. Мышка.** Опять же интеллект каждой из них равен 1 репке и отражает силу рефлекса при

виде репки. Рефлексы у всех вырабатывает Дедка, на домашних планерках. Рефлексы у Бабки и Внучки не вырабатываются, но идея у Дедки, должен сказать, навязчивая. Интеллект у животных свой, звериный. Понять человеку его не дано, поэтому суть показателя нам известна в общих для них всех чертах. Правда, с некоторыми своими особенностями.

Сила

Ну какой же настоящий RPG обходится без этого показателя. В нашей игре все персонажи обладают силой. Единицей измерения служит одна эталонная репка (1 репка). В начале игры сила Дедки равна 1 репке. Показатель отражает вес репки в эталонных единицах, которую способен вытащить Дедка сам, без посторонней помощи. Показатель силы остальных персонажей имеет аналогичное значения. Устанавливается экспериментальным путем. За точку отсчета берется Дедка, и при помощи здравых соотношений элементарно выводится для каждого персонажа. Предлагаю следующие показатели силы Дед-1; Бабка-1; Внучка-0,5; Жучка-0,3; Кошка-0,2; Мышка-0,0 (выступает как катализатор).

Агрессивность

Показатель также измеряется в репках и отражает реальную или надуманную потребность дать кому-то в репу. Агрессивность силою в 1 репку может превратиться только в одну реализованную угрозу мощностью 1 репа. Чтобы было яснее, скажу: одну реализованную угрозу Бабки мощностью 1 репа Дедка может пересидеть, например, под столом. Но реализованную Бабкой угрозу мощность 2 репы он уже сможет пересидеть только где-то на дереве. Что будет при мощности угрозы - 3 репы, вообще говорить страшно, и Дедка в таких случаях тоже помалкивает. Но в итоге Бабка скинет напряжение и успокоится на 1, 2, 3 репы соответственно. Источник агрессивности по ходу игры может быть самый разный. Несмотря на все это, наша сказка добрая и хорошая.

Аппетит

Измеряется в пареных репках и отражает дефицит или избыток насыщения репой. Влияет на все. Аппетиты у всех, разумеется, разные. Например, для того, чтобы честно исполнять свои функции, Деду как минимум нужен чугунок пареной репы, для Мышки гораздо меньше. У соседей, зашедших в гости, аппетит может достигать невероятных величин. В идеале аппетит близок к нулю. Но жрать герои способны всегда, даже при его отсутствии, тем самым доводить себя до ожирения (склонность к ожирению будут иметь абсолютно все NPC, посещающие вас, а законами гостеприимства пренебрегать нельзя). Хождение в гости имеет древнюю историю и традиции: например, быстренько пообедать у себя и успеть к соседу, пока тот дома.

Мораль

Боюсь показаться смешным, но опять же измеряется в репках. Мораль - это показатель соотношения успешно вырванных к вынужденно брошенным в поле репкам на конец последнего рабочего дня. Положительная мораль поощряет персонажей на новые трудовые подвиги.

Влияние персонажей друг на друга

Измеряется не в репках. Тут нет фиксированного показателя. Может измеряться в Дедках, Жучках, Внучках и т. д. В игре каждый персонаж обладает специфическими склонностями поведения. Однако силой своего влияния (в редких случаях - слабостью личного примера) один игровой персонаж способен подтолкнуть другой на совершение настоящих поступков. Этакий последователь Карнеги. Дед убедил Бабку силой убеждения 1 Дед, Бабка Внучку силой в две Бабки. Представляете, какая тонкая дипломатическая игра. Дедка надавил на Бабку в расчете прижать таким образом Внучку. Можно убедить кого угодно, что репа отличный медонос, а можно наоборот, быть самому убежденным... Всю игру... Следуя первоисточнику ("Русские народные сказки"), в игре присутствует естественное взаимодействие персонажей. Дедке легче всего договориться с Бабкой и соседями. Бабке с Дедкой и Внучкой, Внучке соответственно с Бабкой и Жучкой. Не буду надоедать Жучкой и Кошкой, а скажу сразу про Мышку. Мышка тесно связана с Кошкой и считает Репку своей собственностью.



Условия победы

Основной задачей является обеспечение себя репой на целую зиму. Впрочем, когда Дедка поумнеет, он поймет, что не это в жизни главное, и сможет соответственно выбрать для себя более достойную цель. Как бы там ни было, но если Дедке удастся взять под контроль производство репы во всем селе, то он автоматически принимает поздравления от компьютера. Этот памятный момент вносится золотыми буквами в историю села с перечислением всех заслуг и титулов. Теперь вы всегда сможете полюбоваться этим моментом, услышать сказку "Репка" от начала и до конца из уст самого Деда, да так, как оно было на самом деле. Можете даже свои достижения представить разработчикам. Возможно, вам выпадет честь услышать про себя в другой сказке.

Условия поражения

Наша сказка, как все нормальные сказки, должна иметь счастливый конец. О поражении не может быть и речи. Другое дело, что вы не сможете полностью реализовать заложенный в вас потенциал и не станете известным истории как "безнадежный герой труда последней стадии". Победа - дело времени. В силу этого воспринимать игру стоит как сказку о том, **как** Дедка добился успеха (что, по сути, не отличается от оригинала). Не совместимых с победой действий в игре нет, но путей к ней много. Поражением прошу считать халатное отношение разработчиков к проекту, в силу чего игрок не пожелает узнать, чем закончилась сказка.

Правила

Сюжетные линии, в которых события будут следовать в строго опреде-



ленном порядке, будут присутствовать только лишь в качестве колоритного фона и решающего значения для игры иметь не будут. В игру будут заложены правила, по которым будут действовать другие персонажи. Все возможные пути развития событий будут починяться этим правилам. Мирок-то хоть и сказочный, да вот только чудес в нем не бывает (раз посадил Дед репку, значит, все, обязательно вырастет сорняк, если его, конечно, вовремя не выполоть). Большинство персонажей, подобно Дедке, ходят из одной зоны села в другую, озабоченные своими личными проблемами. Они и помеха, они и союзники. Нужно найти компромиссное решение, которое устраивает всех. В кубик Рубика играли? Ну так вот, собрать целостную функциональную картину в условиях, когда изменение одного элемента затрагивает всю систему в целом.

Начало

Начало. "Посадил Дед репку! И выросла репка! Большая-пребольшая!". Начало, завязка сюжета, как видите, полностью соответствует оригиналу. Ее можно даже пустить в виде ролика, но с небольшим дополнением: Дед поумнел на целую репу, с нуля, так сказать, поднялся. И решил он, по совету старухи, специально заняться выращиванием диковинной репы, к зиме хорошо подготовиться. Зачем все-таки добру пропадать. В общем, первый квест-задание дает старуха, а дальше решает Дедка.

Продолжение

Это, разумеется, не все. Кое-что еще есть. Работа продолжается. Народу-народное!



Почта

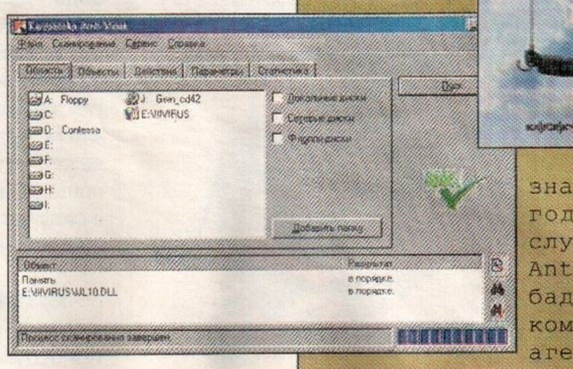
Вопреки мрачным прогнозам моего кардиолога мы вновь встречаемся с вами, дорогие читатели...

За время прошедшее с прошлого номера успела начаться и кончиться E3, "никому не известный" паренек b100.death из Екатеринбурга порвал матерых отцов на чемпионате Q3 в Голландии, а добрейший читатель, скрывающийся за ником Novichok, прислал пачку писем, каждое из которых было адресовано редактору или известному автору. Невероятно приятное впечатление было несколько омрачено тем, что во всех конвертах лежало "письмо счастья", то самое, которое одна тетенька переписала 20 раз, и было ей счастье, а один мальчик не написал - и через восемь лет сломал ногу. Жалко, адрес обратный не указал. Я бы сходил в гости, проведал как там у него со счастьем.

Вонючий, маленький, троянский диск

Один читатель на форуме заявил, что *"ваш диск плохо пахнет"*. После тщательного обдумывания этой проблемы я подал главному редактору нашего журнала прошение разместить на поверхности сидюка надписи: "не нюхать", "не лизать", "не прикасаться голыми руками", а также - "не употреблять в пищу".

В результате из Кащенко меня забрали только позавчера.



Выписка из протокола "...и как особо опасный элемент был заключен в удаленный подкаталог !!!VIRUS на компьютере Главного Редактора. Дознание проведено 17 мая 2001 года штатным сотрудником службы безопасности Kaspersky Anti-Virus, номер нагрудного баджа - 3.5.133.0 (лично знаком с делами 45626 вражеских агентов)..."

Продолжая тему диска, стоит заметить, что в последнее время постоянно приходится читать письма следующей направленности:

Здравствуйте уважаемая редакция журнала "НИМ"

Читаю ваш журнал с №8,2000г (и по сей день не могу остановиться). Все изменения, конечно же к лучшему, но не до такой же степени. Вы спросите: " о чем это он?". Да вы наверно и сами догадываетесь. Речь идет о приложении (CD). Когда я получил №11, 2000г

то подумал ошибка, случайность, но когда эта "ошибка" повторяется постоянно это уже закономерность. У меня установлен Dr Web v.4.11. (известных вирусов 12670 (телефона нет по этому базу пополняю на работе)). При запуске CD появляется окно далее цитирую E:\ijl10.dll инфицирован TROJAN.DOLY. Убедительная просьба объясните, в чем дело? С не терпением жду ваших оправдания или извинений.

С уважением ДЕНИС aka De WiN (г. Норильск)

Ха! Не дождетесь! Ни оправданий, ни извинений. Лучше объяснимся.

Перед отправкой в печать каждый диск Навигатора тщательно тестируется и проверяется последней версией Антивируса Касперского. Мы ничего не имеем против Dr Web`a, но никаких троянов, вирусов, нехороших бацил, ящуров, коровьей напасти и прочей резидентной ерунды на нашем диске нет. (Там и демо-версий-то не особенно много и помещается, куда уж трояны пихать?)

ЗЫ: Если мне не изменяет память, какая-то из версий Dr Web находила вирус в самой себе.

Hi, дорогая реDакция пишу вам из нужду и от позывов сердца

(покритиковать захотелось).

Почему-то я заметил тенденцию уменьшать содержимое диска IMHO не хорошо. В последнее время на диске стало мало прог и Bonus'ов с демками ладно вы не виновны, но вот проги можно по_лучше публиковать и по_интереснее. Еще на диске №12 за 2000 бы опубликован Counter-strike у меня и моих друзей он не пошёл. ...

P.s.s. С томным ожиданием Maniack AKA Илья Баранов.

При всем моем уважении к человеку, который, как и я, не в состоянии уже запустить Counter-strike, все же смею заметить, что показатели *"проги/Bonus'ы/демками"* зависят не от качества, а от банального количества. А какое может быть количество дополнительных бонусов на диске, когда одна демо-версия Arcanum занимает без малого 252 Mb? А разве ж можно без Arcanum? Ведь никак нельзя.

Следующее письмо вот такой вот длины, вот такой ширины. Поэтому его пришлось комментировать прямо по ходу повествования.

Здравствуй Дорогая Редакция

Похоже писать вам гневные письма скоро станет обычным делом! Елы-палы! Что вы сделали с разделом Почта? Точка. На этом можно остановиться и не писать далее. Но. Но я попытаюсь хоть как-то обосновать свои суждения.

Возьмем последние 3 номера (45-47) и пройдемся по нашему любимому разделу. Итак, номер 45. Похоже уважаемый Константин жалуется на нехватку тем для обсуждения... Ню-ню. Что он там перечисляет? Ага – плакат. Я уже не помню с какого года наши читатели мусолят этот вопрос. Ну скока можна ? А Костя еще и подтрунивает, мол эта тема в "запасе". Вроде когда писать нечего всегда можно напечатать пару писем про плакат. Да кому они нужны такие письма? Просто показать, что народу это интересно? Хорошо-хорошо, печатайте на здоровье. Показывайте. Дальше "борьба PC с приставками", насколько я помню, это противостояние никогда не выплескивалось на страницы журнала уж сильно мощным потоком. Разве только сами редакторы решили посвятить этому вопросу один из номеров, а читатели так себе...не сильно на приставочников "гонят". И еще вопрос "про Жилина". Смиритесь товарищи! Были ведь в журнале и Геймер и Гоблин. И что с ними сталось? Ась? Куды пропали? Так вот. Я не предсказатель, я просто констатирую факты. Письмо номера пропускаем – редко кто хорошее письмо пришлет. Да и вообще все письма, в принципе, по делу. Короче тут без претензий.

Номер 46. Ну тут сразу видно, что товарищ Конрад Карлович пришел в раздел лишь на один раз. Вынужденно, так сказать. Подобрал не слишком уж критическую тему – "старушки" vs "новые игры". (не критическая потому, что тема эта уж слишком вечная и рассуждать об этом вопросе можно до бесконечности). Там поохал, там попереживал, да и вывод делать не стал. Зачем? Ведь он сейчас напишет, а в другом номере за него кто-то другой отдуваться будет. Далее идет по крайней мере странное письмо – просьба публиковать какие-то фамилии. Вот уж сразу видно кто как праздники отмечает, надо же такое придумать... А вот в рубирку "без комментов" поместили, по-

жалуй, самое интересное письмо. Опять убегаете от ответственности Конрад Карлович? Остаточное мнение довольно неоднозначное – с одной стороны вроде как и тема старых игр не часто в "Почте" появляется (молодец К.К), а с другой – где вызов нам, читателям? Где повод писать письма ? (не молодец К.К). И еще и график какой-то нарисовали. Четверть часа разбирался что к чему.

(Это не я график нарисовал! Это тот, помешанный на методе равномерных квадратов, который подсчитал, что у нас за один номер в среднем публикуется 9.2734 писем. – молодец Конрад Карлович.)

Номер 47. На посту "ответственного за разборКИ с читателями" опять стоит Константин. Опять сетует на отсутствие тем для обсуждения и опять вскользь затрагивает постер с Жилиным. (Тьфу, ты...Сказанул же. Не хватало еще и постера с фоткой Жилина). Если вам, Константин, очень хочется печатать в "Почте" письма вроде: "Я Вася Пупкин из Красногвардейского, очень хочу постер. Досвидания." или "Да я за Ваньку Жилина всех на тряпки порву! Всегда ваш, Андриан Юхимович из Крыжополя.", то так и быть, настрочу такое письмецо. 99% что напечатаете.

(К сожалению, львиная доля писем, приходящих в редакцию, именно такого содержания. – К. Подстрешный).

Теперь переходим к письмам. Вопрос с диском конечно очень важный. Но, боюсь, как бы его обсуждение не затянулось. Одного номера вполне достаточно, чтобы выразить мнение читателей и сделать необходимые выводы. "Хроники"- острая тема, но всему должен быть разумный предел. Даже если все читатели Нави будут толпиться у дверей редакции с плакатами "Дашь Навигатор Ультимного Мира", то не думаю, что на Bib'а снизойдет вдохновение и он начнет писать продолжение. Тем более, если он сейчас вводит очень интересную рубрику "Sotniks Odissey", которая будет интересовать куда более широкий круг читателей. Итого, и эта "Почта" получилась не сильно острая. А еще и строчка "по долгу службы"... По долгу службы в армии на одной каше живут, а вы почту разбираете!

(За дело ругает, за дело. - молодец Конрад Карлович).

Вот и пора подводить некоторые итоги. За последние три месяца наш любимый раздел придерживается полной политкорректности, острых тем избегает (и настоятельно рекомендует возвращаться к старым, заезженным), то и дело меняет ответственных, (верните же наконец девушек! Они что, в декрет побегали?) и в итоге во всем винит нас, читателей, мол мы письма не пишем, тем острых не поднимаем. А какой смысл их поднимать, если вы избегаете писать на них ответы и ставите в "б.к"? Ну не заставите вы меня поверить, в то , что из 32000 человек ни один, НИ ОДИН не написал за целый месяц нормального письма!

С уважением,
Беляковский Кирилл.
г.Симферополь.

Трудно, в принципе, не согласиться. То ли правда, в моих старых руках раздел почты окончательно скис и покрылся политкорректностью (выпускающего не бейте – он хороший), то ли на тех минимальных объемах журнального полотна, что были выделены на почту в последних нескольких номерах, ничего монументального воплотить нельзя было в принципе, а уж тем более неполиткорректного. Поэтому уже сейчас я готовлю вышестоящему начальству прошение о том, чтобы обозреть в почте следующие темы: "проституция и компьютерные игры", "наркомания и компьютерные игры", "порнография и компьютерные игры", "сексуальные меньшинства и их дискриминация в компьютерных играх", а также "расизм в компьютерных играх (или квакеры как высшая раса)". А пока до встречи, мои дорогие, ничтожные рабы...

P.S. Не забывайте, что следующий номер будет юбилейным. Подумать только, 50й номер.

Целый месяц пытавшийся поймать белую ручную мышку, искренне ваш, старый маразматик Конрад Карлович

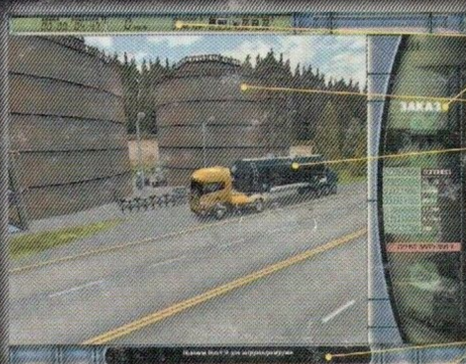
Мнение левого полушария головного мозга Конрада Карловича может не совпадать с мнением правого полушария, а орфография и пунктуация... короче, все письма соответствуют оригиналам.

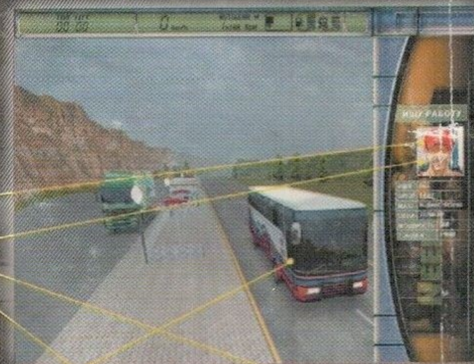
1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, www.1c.ru

ТЕПЕРЬ НАСТОЯЩИЕ!!!

ДАЛЬНОБОЙЩИКИ-2





- Индикатор зацепляющего механизма полуприцепа
- В таком окне дается вся информация по предлагаемому заказу
- Нефтехранилище обеспечивает топливом сеть АЗС
- Грузовик с полуприцепом-цистерной необходим для перевозки топлива
- На стоянке можно купить новую машину или нанять опытного водителя
- В игре 83 персонажа с оригинальными характерами и поведением
- Индикаторы состояния машины и запаса горючего
- Время, оставшееся до истечения срока действия лицензии на найм
- Встроенный пейджер, система контекстных подсказок
- Карта имеет несколько режимов приближения
- Среди встречных машин можно встретить не только легковушки и внедорожники, но даже автобусы и катки
- Мафию можно использовать в своих целях, чтобы навредить конкуренту
- Помните о светофорах! ДТП влетит в копеечку
- Но можно попробовать дать взятку (если получится)
- По рации можно связаться с дилером или мафией, чтобы заказать понравившийся автомобиль
- По рации можно связаться с любыми водителями, милицией и даже мафией







В ПРОДАЖЕ С АПРЕЛЯ

Москва
ВЦ «Горбушка», 2 этаж;
ул. Б. Якиманка, 26,
маг. «Дом Игрушки»;
ул. М. Бирюзова, влад. 17;
ул. Марксистская, 9,
«Дом деловой книги»;
Ленинский проспект, 62/1,
«Кинолюбитель»;
Ленинский пр-т, д.6, МГТУ
Ореховый бульвар, д.15,
«Галерея Водолей»;
ул. Тверская, д.8, стр.1;
ул. 2-я Тверская-Ямская, 54;
ул. Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект, 16;
Марксистская, 3 ,маг. «Планета»;
ул. Старокачаловская, 16;
ТД «Перекресток в Северном Бутово»;
ул. 8-го Марта, 10;
ул. Авиамоторная, 57;
Осенний б-р, 7, корп. 2;
Б. Строчиновский пер., 28/11;
ул. Генерала Глаголева, 26;
ул. Смольная, 24 «а»;
ул. Б. Ордынка, 19, стр. 2,
«Бизнес книга»;
ул. Башиловская, 21;
3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1;
Воробьевы горы, МГУ, НИИЯФ,
корп. Высоких энергий;
ул. Новая Басманная, 31, стр. 1;
ул. Ивана Франко, 38, корп. 1;
ул. Тверская, 25/9;
ул. Нижняя Красносельская, 45, кв.41;
Ленинский проспект, 89;
ул. Профсоюзная, д.128, к.3
Рязанский пер., 2;
ул. Тверская застава, 3;
ул. Русаковская, 27;
ул. Руставели, 1;
Савеловский ВКЦ, В23;
Савеловский ВКЦ, В13;
ул. Селезневская, 21;
ул.Полянка, 28,
Дом Книги «Молодая Гвардия»;
Университи, 2-й этаж;
Зубовский б-р, 17, стр.1;
ул. Земляной Вал, 2/50;
м. «Марьино», Торговый комплекс, пав.19;
ул. Пятницкая, 59/19, стр.5;
ул. Новослободская, 16;
Воронцово поле, 3, стр. 2-4;
Ломоносовский пр-т, 23;
Зубовский б-р, 17, стр.1;
Савеловский ВКЦ, В27;
ул. Земляной вал, 2/50;
пр-т 60-летия Октября, 20;
Духовской пер., 14;
ВВЦ, павильон №1 («Центральный»),
2-й этаж, «Автоматизация»;
ТЦ «Электронный рай» (м.Пражская),
павильон 3В-22, 2Л-50
пр-т Мира, д.79/1

Альметьевск
ул. Ленина, 25

Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221
ул. Савушкина, 51

Барнаул
ул. Деповская, 7

Березники
Центральный Универсальный Магазин

Братск
ул. Депутатская, 17

Брянск
ул. III Интернационала, 2 ,59

Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3
Океанский пр-т, 140,маг. «Академкнига»

Владимир
ул. Дворянская, 11
ул. Дворянская, 10;
ул. Б.Московская, 86

Волгоград
ул. 39-я Гвардейская
ул. Канунникова, 6

Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»

Воронеж
ул. Ворошилова, 34-50

Геленджик
Ул.Полевая, 33, «На Полевой»

Горно-Алтайск
Пр.Коммунистический, 83

Дзержинск
Ул. Ленина, 48

Екатеринбург
ул. Вайнера, 15-2

Иваново
пр. Ленина, 5
пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»
ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»

Ижевск
ул. М. Горького, 79

Йошкар-Ола
ул. Зарубина, 35

Калуга
Ул.Кирова, 7/47

Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102

Киев
Ул. Терещенковская, 13

Киров
ул. Московская, 12

Краснодар
ул. Старокубанская, 118; оф.212, «Софт»;
ул. Красная, 43, «Дом книги»
пр-т Чекистов, 17/4

Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»

Курск
Ул. Ленина, 11

Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»

Липецк
ул. Первомайская, д.78
ул. Космонавтов, 28

Лысьва
ул. Смышляева, 4

Минск
ул. Я. Коласа, 1

Нефтекамск
ул. Ленина,15

Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23

Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П

Н.Новгород
ул. Гордеевская, 97;
ул. Маслякова, 5, компьютерный салон
«Все для бухгалтера»;
ул. Карла Маркса, 32;
ул. Карла Маркса, 32,
компьютерный клуб «Гладиатор»;
ул. Большая Покровская, 66
ул. Маслякова, д.5, оф.7

Новгород
Григоровское шоссе, 14А, 4 этаж,
маг. «НПС»;
ул. Рахманинова, 3, «Сплав 21 век»
ул. Псковская, д.18

Новороссийск
Ул.Советов, 68/36

Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;

Ноябрьск
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;
УТДС-121

Одесса
ул. Жуковского, 34

Оренбург
ул. Володарского, 20

Орск
ул. Станиславского, 53

Пермь
Ул. Большевистская, 96 (салон «West Ural»
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
ул. Луначарского, 58;
ул. Большевистская, 75, оф. 509;

Петропавловск-Камчатский
м/рынок «Спутник», 8 км

Пушкино
Московский пр-т, д.5

Реутов
ул. Южная, 10

Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «6
ул. Кр. Валдемара, 73
ул. Маскавас 357, т/ц «…OLE», SIA «636»

Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70,
салон "Лавка Гэндальф

Самара
ул. Мичурина, 15,
ТТЦ «Аквариум», секция … эт.

С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 30
ул. Большая Морская, 14,
маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»;
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3,
Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
ул. Рубинштейна, 29,
Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Скачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66,
маг. «Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»;
Лиговский пр-т, 72, «РентКом»

Тамбов
ул. Советская, 148/45
ул. Советская, д.1/4

Тверь
универмаг «Тверь», 1 этаж

Тюмень
ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»

Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А

Ульяновск
Ул. Совесткая, 19, к.201

Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 27, подъезд 2

Хабаровск
торговый комплекс «Кристалл»

Череповец
ул. Тимохина, 7,
ТЦ «Фортуна», 2 этаж, пав. №5

Челябинск
ул. Энтузиастов, 12

Шатура
ул. Школьная, 15

Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;
Фрязевское ш., 50
Ул. Юбилейная, д.9, кв.60

Юбилейный
ул. Тихоправова, 1

Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»

Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж

Интернет-магазины
www.ozon.ru и www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11

М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;

Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36

Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»

Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1

Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.

ePlay: ТЦ "Университи" Джавахарлала Неру пл. 1; ТД "Новоарбатский" ул. Новый Арбат 11, стр.1; "Детский мир" Театральный пр-д 5.

Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н "Норис" Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД "РАМСТОР" Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин "всеСОЮЗный"; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А; ул. Мясницкая, м-н "Библио-Глобус"; Волгоградский пр., д. 133.